297 CD-ACTION NUMER 08/2019

N

□ DYING LIGHT 2 □ CYBERPUNK 2077 □ SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS □ DOOM ETERNAL □ WATCH DOGS LEGION □ BALDUR'S GATE III

PEŁNE WERSJE GIER
HOLY POTATOES! WHAT THE HELL?! EN
AER: MEMORIES OF OLD PL/EN

NR 08/2019 (297) INDEX 334561
OD 02.07.2019 DO 29.07.2019
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 26 SIERPNIA 2019

CD-ACTION®

E3 DYING LIGHT 2 • CYBERPUNK 2077 • DOOM ETERNAL • BALDUR'S GATE III
SNIPER GHOST WARRIOR: CONTRACTS • WATCH DOGS LEGION
RECENZJE JUDGMENT • THE SINKING CITY • WARHAMMER: CHAOSBANE

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 08
9 771426 291907

NINTENDO SWITCH™

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

3 www.pegi.info

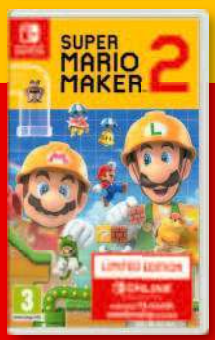
© 2019 Nintendo.

SUPER MARIO MAKER 2™

PO RAZ PIERWSZY W STYLU **SUPER MARIO 3D WORLD!**

Standardowe oprogramowanie

Zawiera indywidualne 12-miesięczne członkostwo



28. 6. 2019

Graj na praktycznie nieskończonej ilości plansz stworzonych przez społeczność, nawet do 4 graczy!

Twórz kiedykolwiek... Graj z kimkolwiek!

Łam zasady i twórz plansze Mario, o których zawsze marzyłeś! Buduj samodzielnie poziomy, dziel się nimi i graj na tych stworzonych przez innych!

www.nintendo.pl

CONQUEST ENTERTAINMENT

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 30.07.2019

CDA na FB

E3? ALE ŻE JESZCZE RAZ?

Zazwyczaj wstępniak jest po to, aby naczelny mógł jakąś luźną gadką zachęcić czytelnika do rozejrzenia się po numerze i znalezienia tego jednego, a najlepiej w ogóle od razu kilku tekstów, które wydają się najlepsze na początek podróży z danym numerem czasopisma. Bywa łatwo – kiedy coś się wydarzy, jak E3, i cały wstępniak można nawijać tylko na ten temat, ewentualnie zahaczając jeszcze o kilka innych. Jakoś tak wyszło, że miesiąc temu wyczerpałem tę formułę... Uszło mi to jednak na sucho, bo nawet kiedy recenzje nie dają autorowi wstępniaka żadnego pola do popisu, a całość zapowiedzi ogranicza się do E3, plus Mateusz vel Papkin vel Szef Publicystyki nie zasłużył sobie, żeby o jego dziale tym razem wspominać, to zawsze mogę wykorzystać wstępniak do czegoś innego. Właściwy efekt – tajny przekaz – mogłem osiągnąć tylko bredząc od rzeczy. Mam nadzieję, że mi darujecie. ;)

Miłej lektury, dobrej zabawy!

Dawid Bojarski

SPIS TREŚCI

GRY

Cyberbank 22 000 000 000 004
Newsy 006

W PRODUKCJI

E3 2019 008

RECENZJE

GameWalker 044
Judgment 050
Warhammer: Chaosbane 056
Team Sonic Racing 058
The Sinking City 060
Layers of Fear 2 062
Conan Unconquered 064
Effie 067
Dark Future: Blood Red States 068
American Fugitive 070
Void Bastards 071
Pathologic 2 072
Journey (PC) 075
Draugen 076
Devolver Bootleg 077
Lorelai 078
S.W.I.N.E. HD Remaster 080
Gato Roboto 081
Outer Wilds 082
Quake II (RTX) 084
Blood & Truth 086
Deep Diving Simulator 087
Bloodstained: Ritual of the Night 088

PUBLICYSTYKA

Wolność i swoboda 090
Ikony Night City: Johnny Silverhand .. 094
Obcowanie 096
Tłumacze wyklęci 098
Pożegnanie Białego Wilka 100
Felieton: Czerwcówka 103
Gwiezdny pył 104
Felieton: Quake – Powrót legendy 107
Magazyn Kulturalny 108
Szpile 126

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK

Apki (nie tylko) na lato – najciekawsze programy i gry na smartfony 112

TESTY

Mysz bezprzewodowa Logitech G502 Lightspeed 120
Klawiatura Genesis Thor 200 RGB 120
Kamerka sportowa Xiaomi Mijia Action Camera 4K 121
Słuchawki dokanałowe Razer Hammerhead Duo 121

INNE

Na Luzie 110
Action Redaction 122
Loot 128
Zdrapka z kodem 130

INDEKS GIER

American Fugitive 070
Blood & Truth 086
Bloodstained: Ritual of the Night 088
Conan Unconquered 064
Dark Future: Blood Red States 068
Deep Diving Simulator 087
Devolver Bootleg 077
Draugen 076
Effie 067
Gato Roboto 081
Journey (PC) 075
Judgment 050
Layers of Fear 2 062
Lorelai 078
Outer Wilds 082
Pathologic 2 072
Quake II (RTX) 084
S.W.I.N.E. HD Remaster 080
The Sinking City 060
Team Sonic Racing 058
Void Bastards 071
Warhammer: Chaosbane 056

CYBERBANK 22 000 000 000

Liczył na Cyberpunka 2077: **Papkin**

Zarząd CD Projektu miał przez chwilę aż dwadzieścia dwa miliardy powodów do radości.

Obchodząca 30-lecie firma debiutowała skromnie. Marcin Iwiński (według Forbesa: 13. na liście najbogatszych Polaków) i Michał Kiciński (17.) zaczynali od sprzedaży na bazarku. Przez ten czas przeszli z giełdy na Grzybowskiej na warszawską Giełdę Papierów Wartościowych, torując drogę innym branżowym tygrysom. Obaj panowie **zrewolucjonizowali polski rynek wydawniczy**, przyczynili się do spadku piractwa, stworzyli uwielbiane studio developerskie.

Ocena ich zasług wymyka się politycznym podziałom. Za rozwój polskiej przedsiębiorczości prezydent Komorowski odznaczył założycieli CD Projektu Krzyżami Kawalerskimi Orderu Odrodzenia Polski (a nieco później wręczył egzemplarz Zabójców królów Barackowi Obamie). Premier Morawiecki komplementował developerów podczas ubiegłorocznego Forum Ekonomicznego w Krynicy, nazywając branżę gier „naszą perełką eksportową" i w swoim stylu nawołując do patriotycznego wzmożenia. („Chciałbym, by następny Wiedźmin powstał w oparciu np. o Monte Cassino Wańkowicza, Fiedlera, albo Sienkiewicza nawet, bo trudno sobie wyobrazić lepszą promocję Polski niż to, co robi przemysł gamingowy").

Zainteresowanie polityków ma oczywiście wymiar PR-owy, bo to, co się dzieje wokół gier wideo, interesuje młodych wyborców... ale – co ważniejsze – produkcja Wiedźmina czy Cyberpunka zwyczajnie się naszemu państwu opłaca. Według raportu Krakowskiego Parku Technologicznego „Kondycja polskiej branży gier" w 2019 wartość rodzimego rynku wyniesie 2,24 mld zł. Już teraz zapewnia on zatrudnienie czterem tysiącom osób i generuje 0,1% PKB!

California Dreamin'

Dzięki zręcznym PR-owym ruchom w ciągu pół roku CD Projekt zyskał na wartości ok. 60%. **W czasie E3 kapitalizacja spółki podskoczyła na chwilę do rekordowych 22,4 mld zł** (to więcej niż warci są energetyczni giganci pokroju KGHM Polska Miedź). Skok nie dziwi, gdy uzmysłowimy sobie, że w targowe komunikaty wsłuchiwali się nie tylko gracze, ale również inwestorzy.

Wieści były atrakcyjne dla obu grup – usłyszeliśmy więc o dalszym rozwoju Gwinta (zapowiedź dodatku Novigrad) i dalszym czerpaniu zysku z tzw. backcatalogu (Wiedźmin 3: Dziki Gon – edycja na Switcha). Firma „ujawniła informację poufną" o dacie premiery Cyberpunka 2077 oraz zaprezentowała skuteczną strategię marketingową (Keanu Reeves). Uruchomiła też przedsprzedaż, dzięki czemu mogła wkrótce wystosować komunikat, że warszawski tytuł to najlepiej sprzedająca się pozycja na Steamie, największym sklepie z cyfrowymi grami. A do premiery jeszcze prawie rok!

Karty na stół

Na Cyberpunku spoczywa wyjątkowa odpowiedzialność, bo **pozostałe przedsięwzięcia CD Projektu nie rokują tak dobrze**, jak można by przypuszczać. W lutym GOG zwolnił 12 osób (10% pracowników). Przyczyny restrukturyzacji ujawnił (na łamach Kotaku) jeden ze zwolnionych: „To była decyzja biznesowa. Przychody GOG-a nie są w stanie nadążyć za wzrostem, w ciągu ostatnich kilku miesięcy wspominało się o tym, że jesteśmy niebezpiecznie bliscy znalezienia się na minusie, a przy tym zmiany na rynku ukierunkowane na wyższy procent zysków *(dla twórców/wydawców – dop. red.)* również mają wpływ na wyniki finansowe". Miesiąc później jego relacja nabrała wiarygodności. W marcu spółka CD Projekt udostępniła inwestorom raport, z którego wynika, że roczny zysk netto GOG-a zamknął się w kwocie 30 tys. zł.

Znakiem zapytania pozostaje Gwint. Według analityków stworzenie karcianki (wraz ze spin-offem Wojna krwi) kosztowało ok. 76 mln złotych. Gdy jednak pytam o kondycję gry Pawła Bieńka, szefa działu analiz StockWatch.pl, ten replikuje: „przychody z mikrotransakcji szacowane są przez analityków na parę milionów złotych kwartalnie, co prawdopodobnie nie wystarcza na pokrycie kosztów marketingu. W tej chwili to projekt w zasadzie nieistotny z punktu widzenia wyceny giełdowej i oczekiwanych przyszłych wyników".

> Część analityków oczekuje zbytu na poziomie drugiego RDR-a.

Nad Gwintem wciąż pracuje – twierdzi w rozmowie z CDA projektant questów Cyberpunka, Mateusz Tomaszkiewicz – ok. setka developerów. Jesienią 2019 produkcja trafi na urządzenia Apple'a, „w dalszej kolejności" zaś na telefony z Androidem. Do gry ciągle jest dodawana nowa zawartość. Pod koniec marca premierę miała wprowadzająca wampirze karty Krwawa klątwa, od kilku dni dostępny jest zapowiedziany podczas targów Novigrad, którzy wręcza nam talię przestępczego Syndykatu. Pozostaje więc życzyć Redom, by nie okazało się, że obstawili złego konia.

Czerwona gwiazda

Zapytany o to, w jakiej kondycji finansowej jest CD Projekt, Paweł Bieniek bez wahania odpowiada: „W świetnej. Ponad połowę sumy bilansowej (620 mln zł) stanowią gotówka i lokaty. **To kwota pozwalająca na stworzenie 4–5 Wiedźminów 3. Spółka w zasadzie śpi na pieniądzach**".

Analityk Neil Campling hurraoptymistycznie twierdzi, że Cyberpunk 2077 może być najbardziej dochodową grą w historii branży, a część jego (tylko ciut mniej rozentuzjazmowanych) kolegów snuje scenariusz sprzedaży na poziomie Red Dead Redemption 2.

Pozostaje więc życzyć, by po premierze Cyberpunka 2077 dech zapierał nie tylko Keanu Reeves, ale również oceny krytyków i słupki sprzedaży. |CDA|

YOUR ENGLISH IS GOING TO BE BREATHTAKING

etutor

Ucz się angielskiego z eTutorem.

Znasz już eTutor? To najpopularniejsza polska platforma do samodzielnej nauki języków online. Korzysta z niej już **ponad 800 000 uiżytkowników.**

Ucz się z eTutorem za darmo przez 3 miesiące

Pobierz kod, zarejestruj się i zacznij uczyć się angielskiego online – w każdej wolnej chwili, gdziekolwiek jesteś. Wystarczy kwadrans dziennie, by Twój angielski był breathtaking.

- indywidualne tempo nauki
- inteligentne powtórki
- poziomy A1-C2
- ponad 800 lekcji
- multimedialne ćwiczenia
- gry edukacyjne

Kod do serwisu **www.etutor.pl** uzyskasz na **kody.cdaction.pl** przy użyciu zdrapki ze strony **130**.

Jak skorzystać z kodu?

Wpisz kod na stronie www.etutor.pl/karta → załóż konto → rozpocznij naukę

Windows 7 | 8.1 | 10
Google Chrome, Mozilla, Microsoft

macOS
Safari

android 5.0
lub nowszy

iOS 9.0
lub nowszy

Potrzebujesz pomocy? Skontaktuj się z eTutorem: 795 959 590, pon-pt 9-17.

WAŻNE: Kod jest jednorazowy i dostępny wyłącznie dla nowych użytkowników platformy eTutor. Aktywacja kodu jest możliwa do 26.08.2019 r. Po tym terminie kod traci ważność.

Cuphead na Tesli

BIZ Elon Musk w trakcie 200. odcinka podcastu „Ride the Lighting" wyjawił, że już latem w Cupheada będzie można grać za pośrednictwem komputera pokładowego Tesli. Z racji ograniczonej pojemności dysku, na nowej platformie będzie tylko pierwszy świat – Inkwell Isle One.

www.cupheadgame.com

Epickie Shenmue 3

PC Wśród wspierających Shenmue III na Kickstarterze zawrzało, gdy okazało się, że gra przez rok będzie dostępna wyłącznie na Epic Games Storze. Twórcy (do spółki z wydawcą) wydali oświadczenie, w którym obiecali „znalezienie rozwiązania, pokazującego, że gracze słusznie im zaufali".

www.ysnet-inc.jp

Torby już u graczy

BIZ Osiem miesięcy po premierze gry do wszystkich posiadaczy edycji kolekcjonerskiej Fallouta 76 trafiły słynne torby z logo West Tek. Bethesda nareszcie znalazła odpowiedni materiał do ich produkcji – tym razem uszyto je nie z nylonu, a z płóciennego materiału.

www.bethesda.net

12 milionów Randy'ego

BIZ Nie cichną echa pozwu byłego adwokata Gearbox Software, Wade Callendera, który posądził Randy'ego Pitchforda o przywłaszczenie kilkunastu milionów dolarów przeznaczonych na premie dla pracowników studia. Zgodnie z nowym, 76-stronicowym pismem przekazanym prokuraturze wydawca gier Gearboksa, 2K, obiecał przelanie 15 milionów, jeśli firma spełni kilka warunków (m.in. dotrzymanie dat kolejnych „kamieni milowych" rozwoju Borderlands 3). Kwota premii dla developerów miała zostać zwrócona z tantiem po premierze gry. Przedstawiciele Gearboksa, jak również sam Randy Pitchford, do tej pory nie opublikowali żadnego oświadczenia w tej sprawie. Termin rozprawy został wyznaczony na styczeń 2020 roku.

www.gearboxsoftware.com

20

lat temu powstał mod do Half-Life'a, który, w zupełnie nowej odsłonie, w dalszym ciągu pozostaje jedną z najpopularniejszych gier multiplayerowych na świecie. Valve na okrągłą rocznicę debiutu Counter Strike'a wydało klasyczną wersję kultowej mapy Dust 2. Wszystko wskazuje jednak na to, że na prawdziwe świętowanie poczekamy do listopada 2020 roku, wszak wówczas minie 20 lat od ukazania się CS-a jako osobnej gry.

blog.counter-strike.net

Kwadratowy streaming

BIZ Square Enix rozważa wejście na rynek usług streamingowych lub abonamentowych. Prezes firmy, Yosuke Matsuda, zapowiedział, że firma pracuje już nad rozwiązaniami pozwalającymi na stworzenie własnej usługi, pozwalającej na zagranie w dowolne gry studia – w tym także klasyki z NES-a. Matsuda zaznaczył przy tym, że w przypadku najstarszych produkcji znalezienie ich kodu źródłowego bywa problematyczne, bo 30 lat temu nikt nie zaprzątał sobie głowy odpowiednim archiwizowaniem gier. Jako przykład podał sytuację, w której pliki jednego z klasyków udało się odszukać dopiero na komputerze jednego z byłych pracowników Square Enix.

www.square-enix.com

EA Niespodzianka

BIZ Electronics Arts po raz kolejny musiało zabierać głos w sprawie loot boksów. Tym razem wiceprezes ds. prawnych i rządowych, Kerry Hopkins musiała stanąć przez brytyjskim Komitetem Parlamentarnym ds. Cyfryzacji, Kultury, Mediów i Sportu, by wyjaśnić kwestie związane z legalnością skrzynek z losową zawartością. Zdaniem przedstawicielki EA loot boksy nie są niczym nowym i przyrównała je raczej do „mechaniki niespodzianki", znanej chociażby z jajek Kinder. – Uważamy, że sposób, w jaki zaimplementowaliśmy tego typu rozwiązania – szczególnie mam tu na myśli serię FIFA i nasze paczki FIFA Ultimate Team – jest w istocie całkiem etyczny i daje ludziom sporo frajdy. Jednocześnie Electronics Arts nie zgadza się z decyzjami, które zapadły choćby w Holandii czy Belgii, w których to loot boksy uznano za hazard. Mimo to w drugim z krajów EA zaprzestało sprzedaży FIFA Points, pozostawiając możliwość kupna paczek jedynie za zarobione w trybie Ultimate Team pieniądze.

www.ea.com

Zwolnienia w Amazonie

BIZ Na początku 2019 roku Amazon wszedł na rynek gier wideo, zapowiadając własną platformę do streamingu gier oraz pokazując pierwsze gameplaye z nadchodzącego MMO, New World. Pół roku później firma musiała zweryfikować plany wydawnicze i poinformowała o skasowaniu paru niezapowiedzianych projektów oraz zwolnieniu kilkudziesięciu pracowników. Każdy otrzymał 60-dniowy okres wypowiedzenia wraz z możliwością znalezienia nowego zatrudnienia w innych działach Amazonu. Jeśli ta sztuka komuś się nie powiedzie, zakończy współpracę z korporacją i otrzyma należną mu odprawę. Restrukturyzacja ma nie mieć wpływu na znajdujące się już w produkcji gry – wspomniane New World oraz Crudible.

www.amazon.com

ACH!

No Man's Billboard

BIZ Pomimo sporej krytyki po premierze, twórcy No Man's Sky niestrudzenie pracują nad ulepszaniem gry i doprowadzeniem jej do stanu, jaki obiecywali w zapowiedziach. Nie pozostało to bez odzewu fanów, którzy zorganizowali zbiórkę pieniędzy na billboard dziękujący studiu za wytrwałość.

www.nomanssky.com

Przeglądarka dla graczy

PC Opera wydała wersję beta przeglądarki przeznaczonej specjalnie dla graczy. Zalety Opery GX docenią jednak także ci, którzy posiadają starsze pecety – poza wbudowanym adblockiem oraz VPN-em, GX posiada opcję ograniczenia wykorzystywania RAM-u czy zasobów procesora.

www.opera.com

Pattison Batmanem

BIZ Kolejnym aktorem, który wcieli się w rolę Batmana będzie Robert Pattinson. Powszechnie znany ze swojej roli w trylogii „Zmierzch" aktor wygrał ostateczną rywalizację z Nicholasem Houltem i to on przywdzieje kostium człowieka-nietoperza w filmie, który zadebiutuje 21 czerwca 2021 roku.

www.warnerbros.com

JUŻ WKRÓTCE

Final Fantasy XIV: Shadowbringers

PC PS4 Trzecie duże rozszerzenie MMORPG w świecie FF. Kolejna przygoda przyniesie m.in. dwie nowe grywalne rasy (Viera!) oraz podwyższony limit poziomu do 80.

2.07

Wolfenstein: Youngblood

PC PS4 XBO NS Tropem zaginionego BJ Blazkowicza wyruszają jego córki. Pomimo nowych bohaterek czeka nas zbliżona do poprzednich części, efektowna rozgrywka.

26.07

Fire Emblem: Three Houses

NS Gracz obejmuje posadę nauczyciela w jednym z trzech domów. Studenci uczą się w nich walczyć, by następnie wykorzystać zdobyte umiejętności w boju.

26.07

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LIPIEC	
2 Final Fantasy XIV: Shadowbringers (RPG)	PC, PS4
2 Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered (akcja)	NS
4 Stranger Things 3: The Game (beat 'em up)	PC, PS4, XBO, NS, iOS
4 Clannad (przygodowa)	NS
5 Sea of Solitude (przygodowa)	PC, PS4, XBO, NS
5 Attack on Titan 2: Final Battle (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
11 Field of Glory: Empires (strategia)	PC
12 Dragon Quest Builders 2 (RPG)	PS4, NS
12 Eagle Island (metroidvania)	PC, PS4, XBO, NS
12 God Eater 3 (RPG)	NS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
18 Etherborn (logiczna)	PC, PS4, XBO, NS
18 Warlocks 2: God Slayers (RPG)	PC
19 Lost Ember (przygodowa)	PC, PS4, XBO
19 Marvel Ultimate Alliance 3... (hack'n'slash)	NS
22 Beyond: Dwie dusze (przygodowa)	PC
25 Arma III: Contact (FPS)	PC
25 Monster Boy and the Cursed...(platformowa)	PC
25 Songbird Symphony (platformowa)	PC, PS4, NS
26 Kill la Kill: IF (bijatyka)	PC, PS4, NS
26 Fire Emblem: Three Houses (taktyczny RPG)	NS
26 Wolfenstein: Cyberpilot (FPS)	PC, PS4

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
26 Wolfenstein: Youngblood (FPS)	PC, PS4, XBO, NS
30 Mutant Year Zero: Road to Eden (strategia)	NS
30 Mutant Year Zero: Seed of Evil (strategia)	PC, PS4, XBO, NS
31 The Executioner (RPG)	PC
31 Bear With Me: The Lost Robots (przygodowa)	PC
SIERPIEŃ	
2 Madden NFL 20 (sportowa)	PC, PS4, XBO
6 Age of Wonders: Planetfall (strategia)	PC, PS4, XBO
6 Darksiders II: Deathinitive Edition (akcja)	NS
8 The Lord of the Rings: Adventure... (karciana)	PC, PS4, XBO, NS
9 Necrobarista (visual novel)	PC

Dział Info przygotowali: Ninho i Papkin.

Podsumowuje: **Redakcja**

Choć wielu wieszczy rychłą branżową śmierć E3 (a nieobecne na targach PlayStation najwyraźniej daje tym wróżbom wiarę), również w tym roku nie brakowało zaskoczeń, niezwykłych prezentacji i zapierających dech w piersiach momentów. Do Los Angeles wysłaliśmy tym razem Allora i Papkina, którzy po całym tygodniu świętowania (w pocie czoła) zgodnie skonstatowali, że w nadchodzących miesiącach zdecydowanie będzie w co zanurzyć klawiatury, myszy i pady. A zresztą... poczytajcie!

GAMEWALKER – GRA TARGÓW

Krigore: Cyberpunk 2077. A poważniej, wspomniana wcześniej gra i Dying Light 2. Ta druga sprawia wrażenie przemyślanej, poukładanej i potencjalnie dającej mnóstwo frajdy z fajnych pomysłów, które mogą się złożyć na unikatowe doświadczenie. Nie mogę się doczekać! Swoją drogą, ogólny wniosek płynący z targów jest dość oczywisty: Polacy zawojowali E3.

enki: Z czystych zapowiedzi dla mnie będzie to Microsoft Flight Simulator. Wersja 98 (już wtedy stara) znakomicie umilała mi czas na studiach, gdy nie miałem połączenia z internetem, chętnie chwycę raz jeszcze za wolant, chociażby z sentymentu. Jeżeli chodzi o czysty gameplay – i również kierując się nostalgią – chciałbym powiedzieć, że moją wyobraźnią zawładnął Final Fantasy VII Remake, ale kiedy dotarło do mnie, że będzie to gra odcinkowa i na razie tak naprawdę szlifowany jest prolog pierwowzoru, dałem sobie jeszcze 10 lat na hype.

spikain: Nie mogę udawać: najbardziej czekałem na nowe Animal Crossing, a New Horizons wygląda na razie jak sto kroków w dobrą stronę. Poza tym zachwyciłem się Spiritfarer, Songs of Conquest i... Watch Dogs Legion. Starsza pani z paralizatorem to najlepsza protagonistka.

Cursian: Baldur's Gate III. Mam świadomość, że to trochę jak próba dopisania kolejnego tomu „Władcy Pierścieni" i po prostu nie może się udać, bo zaślepieni nostalgią fani (w tym ja) w najlepszym razie mrukną coś w stylu: „Nie no, spoko, ale to jednak nie to...". Z drugiej strony jeśli ktoś ma dać radę, to właśnie Larian. Original Sin 2 było rewelacyjne, teraz trzeba tylko zadbać o gęstszy klimat.

Allor: Tylko jedna? Wolne żarty! Nawet wybór trzech jest nie lada wyzwaniem, ale co tam: Cyberpunk 2077, Watch Dogs Legion oraz Minecraft Dungeons. Ale do tego dochodzi choćby Final Fantasy VII Remake, Evil Genius 2 czy Dying Light 2. W ogóle mam wrażenie, że przyszły rok będzie wyjątkowo udany – i to nawet kompletnie ignorując premierę nowej generacji konsol.

9kier: Prawie wszystkie tytuły, które zainteresowały mnie na tegorocznym E3 (Griftlands, Telling Lies, Ori and the Will of the Wisps), znałam już przed targami. Nawet Genesis Noir i 12 Minutes, o których usłyszałam w czerwcu po raz pierwszy, zostały zapowiedziane wcześniej. Z nowych produkcji czekam jedynie na kolejną odsłonę Twierdzy oraz uroczego Spiritfarera. Mam wrażenie, że co roku powtarzam, że E3 było takie sobie – już od dawna jako impreza bardziej interesuje mnie PAX.

Ninho: Takie sobie było to E3, więc w sumie niewiele gier sprawiło, że zacząłem na nie czekać lub czekam na nie bardziej. Na Cyberpunka 2077 czekać bardziej już nie mogę, podobnie jak na Dying Lighta 2 (przecież to zombie, c'nie?). Z nowych zapowiedzi nieźle wyglądały nowe Watch Dogsy, ale nie dam się ponownie nabrać – w gameplay uwierzę, jak zobaczę go w finalnej wersji. A tak to chyba najlepiej wspominam Deathloop, o którym wiemy bardzo niewiele. Jedną z nielicznych informacji jest fakt, iż za grę odpowiada Arkane. To mi wystarcza, Arkane ufam, na Deathloop czekam.

Smuggler: Cyberpunk 2077 ukradł cały show, co było o tyle prostsze, że poza nowymi Star Warsami i Dying Light 2 nie pokazano tam czegoś, co by wywołało mocniejsze bicie mego serca. Krótko mówiąc, nie było to najlepsze E3, a gdyby nie te trzy gry, to byłoby najbiedniejsze od lat. A, no dobra, jeszcze Baldur's Gate III, choć mam pewne obawy, czy to będzie gra na poziomie poprzedniczek.

E3 2019

Indeks gier

12 Minutes 020
Age of Empires II: Definitive Edition 024
Age of Wonders: Planetfall 038
Ancestors: The Humankind Odyssey 023
Animal Crossing: New Horizons 018
Astral Chain 029
Auto Chess 016
Baldur's Gate III 014
Blair Witch 037
Bleeding Edge 023
Borderlands 3 034
Chivalry II 030
Circuit Superstars 030
Conan Chop Chop 019
Cris Tales 025
Cyberpunk 2077 012
Darksiders Genesis 021
Deathloop 025
Destroy All Humans! 041
Doom Eternal 020
Dragon Ball Z: Kakarot 030
Dying Light 2 010
eFootball PES 2020 039
El Hijo 027
Elden Ring 020
Eldest Souls 035
Empire of Sin 021
The Evil Genius 2 040
FIFA 20 039
Final Fantasy VII Remake 036
Gears 5 038
Genesis Noir 031
Get Packed 039
Ghost Recon Breakpoint 041
Ghostwire: Tokyo 019
Gods & Monsters 036
Griftlands 017
Gylt 023
Halo Infinite 034
Hollow Knight: Silksong 040
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 015
The Legend of Zelda: Link's Awakening 018
Lego Star Wars: The Skywalker Saga 032
Maneater 025
Marvel's Avengers 028
Microsoft Flight Simulator 032
Midnight Ghost Hunt 028
Minecraft Dungeons 027
No More Heroes III 014
No Straight Roads 026
Ori and the Will of the Wisps 029
The Outer Worlds 014
Outriders 022
Panzer Dragoon 016
Per Aspera 033
Planet Zoo 040
Pokémon Sword/Shield 031
Rainbow Six: Quarantine 037
Roller Champions 015
Shenmue III 018
Sniper Ghost Warrior: Contracts 022
Spiritfarer 027
Star Wars Jedi: Upadły zakon 026
Starmancer 033
Telling Lies 033
Through the Darkest of Times 037
Twierdza: Władcy 035
Bloodlines 2 018
Wasteland 3 017
Watch Dogs Legion 016
Wolfenstein Youngblood 024
Zombie Army 4: Dead War 029

DYING LIGHT 2

PC, PS4, XBO | FPS, parkour | Techland | wiosna 2020

Na sukces pierwszej części Dying Light złożyło się kilka świetnie dobranych klocków. „Dwójka" może poprzednika przebić. Elementów składających się na gotową budowlę będzie tu o wiele więcej: tym razem Techland wznosi prawdziwy gmach.

To współczesne wieki średnie i rzeczywistość skondensowana do Miasta: anonimowej europejskiej metropolii. Być może ostatniego bastionu ludzkości i miejsca, gdzie skupiają się ocaleni od zarazy. Na nic zdały się wszystkie wcześniejsze starania, po piętnastu latach od wybuchu epidemii pozostali przy życiu nie nawiązali nawet równorzędnej walki z zainfekowanymi. Jesteśmy w odwrocie.

Człowiek z nadziei

W tym ponurym świecie poznajemy Aidena. To mężczyzna, który w tym paskudnym świecie – Państwo wybaczą polityczne analogie – niesie nadzieję i skacze przez płoty. Jest parkourowcem wykorzystującym swe akrobatyczno-kaskaderskie talenty w wyprawach poza wymalowane ultrafioletowymi lampami granice bezpieczeństwa. W jego wypadku to igranie ze śmiercią w dwójnasób: w regularnych odstępach musi wracać w bezpieczne rejony, by zapobiec namnażaniu się wirusa.

Kierując Aidenem, gracz będzie musiał wziąć na swoje barki nie tylko walkę z nieumarłymi, ale i ciężar odpowiedzialności za losy Miasta. Podzielona na siedem zróżnicowanych pod względem wyglądu i przeciwników **dzielnic metropolia będzie aż czterokrotnie większa od Harran z Dying Light**.

W demie pokazanym z okazji E3 nasz bohater staje przed problemem deficytu wody. Pokaźnymi zapasami dysponuje Pułkownik, dowódca wysuniętej placówki – przepompowni, o której krążą dość ponure historie. Spotkanie z przedstawicielami jego ludzi nie kończy się dobrze: w zamieszaniu ranny zostaje Frank, przyjaciel Aidena, a nasz bohater musi podjąć decyzję: pomóc kumplowi czy raczej ruszyć w pościg za zbirami.

Ciężar decyzji

Wybory, jakich będziemy dokonywać po drodze, pociągną za sobą dalekosiężne konsekwencje. Dość powiedzieć, że Dying Light 2 będzie mieć kilka zupełnie różnych zakończeń, które stanowić będą ukoronowanie naszych wcześniejszych decyzji. Skutki tych ostatnich będą jednak widoczne również podczas gry. Czy przyjaciel Aidena przeżyłby, gdybyśmy nie ruszyli w pościg? Można się domyślać, że tak. Pewność jednak możemy mieć co do jednego: **ciąg decyzji w ukazanym fragmencie rozgrywki może doprowadzić do sytuacji, w której przegapimy… całą dzielnicę**. Stanie się tak, jeżeli zdecydujemy się zrezygnować z próby niesienia pomocy Miastu i nie opróżnimy zbiornika, na którego dnie – jak się okazuje – czekają gotowe do zagospodarowania i ewidentnie stosunkowo niedawno zalane budowle. Równocześnie jednak pojawi się tam i zupełnie nowe zagrożenie w postaci niespotykanych nigdzie indziej nieumarłych.

Tak naprawdę w opisywanym fragmencie okazji do pisania własnej historii było po drodze więcej. Mogliśmy np. sprzątnąć kierowcę furgonetki, z którym dojechaliśmy do przepompowni. Potem musieliśmy podjąć decyzję, czy chcemy go przekonać do współpracy, czy raczej zastraszyć. Także podczas samego spotkania z Pułkownikiem fabuła stawiała nas przed kolejnym dylematem: przystać na propozycję dowódcy placówki czy raczej nie zgodzić się z jego sugestiami? A potem ruszyć za nim w pościg czy zignorować go, po prostu przepompowując wodę? Wszystko to pokazuje, że w Dying Light 2 skutki naszych działań – jak to pokazano rok temu – nie ograniczają się tylko do tego, jak wyglądać będzie miasto, po którym biegamy. Kolejne wybory to również, a może i przede wszystkim, sposób na to, by doświadczać gry na własny sposób. Tutaj podobno nie będzie dobrych i złych wyjść – po prostu rozwiązania forsowane przez gracza i wynikające z jego osądu i instynktu. **A z konsekwencjami wszystkich tych działań trzeba będzie żyć, gdyż gra zapisuje się w momencie wskazania jednej z opcji.**

Od decyzji graczy będzie zależało istnienie całych dzielnic Miasta.

Wszystko to sprawia, że kończąc Dying Light 2, zobaczymy jedynie połowę zawartości gry. By poznać resztę, trzeba będzie przejść tytuł zupełnie od początku, zanurzyć się w new game plus lub… pomóc innym w ramach kooperacji. Gracz, do którego dołączamy, będzie swego rodzaju Mistrzem Gry – to jego historię i wybory będziemy widzieć, pomagając mu jedynie w pokonywaniu przeciwności losu, a nie w obieraniu danej ścieżki fabularnej.

Biegać, skakać, latać…

Kolejna już prezentacja pokazuje także, iż „dwójka" przyniesie trochę zmian w przemieszczaniu się i walce. **Podoba mi się poszerzony zakres ruchowy postaci**. W Dying Light 2 będziemy mogli korzystać z tradycyjnego parkouru, po drodze wspierając się dodatkowo linką z hakiem, jak i rozkładaną paralotnią. Również ten aspekt ma być związany z systemem wyborów. Odpowiednio kierując wydarzeniami w grze, zyskamy dostęp do istotnych ulepszeń naszego ekwipunku. Zresztą i bez tego Aiden – mam wrażenie – sobie świetnie poradzi: bieganina po dachach wygląda bardzo dynamicznie, mężczyzna balansuje na granicy upadku, pokonując wąskie gzymsy i przeciskając się przez dziury w ścianach. Wygląda to wszystko o wiele lepiej niż poprzednio, a i – jeśli uwierzymy ludziom z Techlandu na słowo, gdyż pada do ręki nie dostał ponoć jeszcze nikt spoza firmy – wymaga trochę opanowania i umiejętności. Wrażenie robi też kwestia amortyzowania upadków zarażonymi, na których barki skaczemy. Prowadzi to do innej kwestii: parkour stał się tutaj bronią.

Różnego rodzaju triki związane z efektownym i efektywnym przemieszczaniem się znajdą również zastosowanie w walce. Wślizgi, kopniaki wyrzucające przeciwników przez balkony i okna, ba, nawet linka z hakiem – to wszystko wykorzystamy w starciach. Walka będzie bardziej taktyczna, o czym świadczy choćby aktywowanie w dogodnie wybranym momencie wcześniej przygotowanych ulepszeń broni – np. tych związanych z elektrycznością. Podobnie jak poprzednio głównym naszym uzbrojeniem będzie oręż biały. Karabiny? Pistolety? To jedynie pieśń przeszłości, artefakty – choć okazjonalnie postrzelamy. Nie będzie to jednak stały element rozgrywki, ale szansa, którą od czasu do czasu będziemy mogli wykorzystać, by przechylić na swoją stronę szalę zwycięstwa.

Choć dokładna data premiery nie jest znana, Techland deklaruje, że zagramy po zimowych roztopach nadchodzącego roku. Jeśli tylko Cyberpunk 2077 nie zaliczy obsuwy – co chyba jest bardziej prawdopodobne – to będziemy mieli polską wiosnę. I naprawdę duży dylemat, po co sięgnąć w pierwszej kolejności. ***[Krigore]***

Nawiązania do części pierwszej

Dying Light 2 będzie grą osadzoną w tym samym świecie, co część poprzednia – tyle że 15 lat później i w innym rejonie. To już nie Bliski Wschód, tylko bliżej niesprecyzowane europejskie miasto. W takiej sytuacji trudno o bezpośrednie nawiązania – tym bardziej że los głównego bohatera Dying Light, i to niezależnie od tego, jaką wersję zakończenia wybraliśmy w The Following, do wesołych nie należy. Znajdziemy za to w „dwójce" trochę nawiązań pośrednich, a ci, którzy pamiętają bohaterów drugoplanowych z Harranu, mogą liczyć na małą niespodziankę.

CYBERPUNK 2077

PC | FPS, RPG | CD Projekt Red | 16 kwietnia 2020

Siedem lat od pierwszych zapowiedzi Cyberpunk 2077 wszedł w ostatnią prostą – ujawniono datę premiery, uruchomiono przedsprzedaż, pokazano wartą 750 zł edycję kolekcjonerską.

Choć piszę ten tekst dwa tygodnie po prezentacji w Microsoft Theater – gra Redów wciąż jest najbardziej chodliwym tematem branżowych newsroomów. Firma zakończyła imprezę silniejsza niż kiedykolwiek (odsyłam do tekstu „Cyberbank 22 000 000 000"). Studio kolejny raz udowodniło zaś, że bardzo zręcznie odnajduje się w konwencji (nurt charakteryzuje na naszych łamach Rajmund, tekstem „Wolność i swoboda"). Dowodem chociażby włączenie w obsadę Keanu Reevesa, hollywoodzkiego buntownika, który ma duże doświadczenie z cyberpunkowym kinem („Johnny Mnemonic", cykl „Matrix"). Aktor wcieli się w Johnny'ego Silverhanda (o którym więcej przeczytacie w „Ikonach Night City" DaeL-a), drugą – przynajmniej pod względem liczby kwestii – najważniejszą postać gry.

„To miasto z obsesją na punkcie modyfikacji ciała i przepychu" – poprzedził pokaz dla prasy prowadzący. Nieco na przekór temu „przepychowi" fragment rozgrywki zabrał nas do bodaj najmniej estetycznej z sześciu dostępnych dzielnic – Pacifiki, opuszczonego dystryktu przemysłowego, w którym o wpływy rywalizują gangi. Za przewodnika służył protagoniście wspomniany Silverhand (dzięki biochipowi pozostajemy w stałym kontakcie z jego zdigitalizowaną osobowością)... ale zanim jeszcze obaj ruszyli na podbój Night City – Redzi zaprezentowali kreator postaci. Wpierw można było podjąć decyzję względem przeszłości bohatera. Czy pracował on kiedyś dla megakorporacji? A może wychowywał się na ulicy lub żył samotnie? Dołóżmy do puli obowiązków zabawę fizys V (wybranie mu/jej oczu, nosa, uszu i fryzury, ale również ewentualnego okablowania), no i gmeranie we współczynnikach.

Wykreowany przez developera V ruszył na spotkanie z Haitańczykami z Voodoo Boys. Jeden z członków organizacji zagadnął go w lokalnej kaplicy (dzięki obraniu chwilę wcześniej „ulicznego" pochodzenia otwarły się dodatkowe opcje dialogowe) i skierował do rzeźni, na której zapleczu miała rezydować osoba decyzyjna. Na miejscu nie znaleźliśmy przywódczyni szajki, która została ponoć porwana i którą musimy odbić. Jej przyboczny zleca nam atak na opuszczone centrum handlowe... ale wyraźnie nie ma do zleceniobiorcy zaufania. Nim jeszcze V wyprawia się na misję, gangster chce wpiąć się w sprężone z jego umysłem oprogramowanie. W uniwersum Cyberpunka 2077 wpuszczenie kogoś z zewnątrz do własnej głowy to dowód dużego zaufania (bo skąd pewność, że taki gość nie wpuści tam malware'u?). Ostatecznie protagonista oddaje „kluczyki do mózgu", dzięki czemu gangster może obserwować i stale komentować jego poczynania.

Podróż na miejsce była okazją, by przejechać się motocyklem i samochodem. (Do wyboru: z pierwszej lub trzeciej osoby). Wehikuły przywołamy w dowolnej chwili, jak Płotkę w Wiedźminie 3. Model jazdy, choć kompetentny, nie dał sobą zachwycić. Mocno wybrzmiała natomiast deklaracja, że choć – podobnie jak w innych sandboksach – wsłuchamy się w wiele stacji radiowych, **w grze nie uświadczymy licencjonowanych utworów**. Za kompozycje ma odpowiadać zróżnicowany zespół – w tym Bryan „Brain" Mantia, były perkusista Guns N' Roses, oraz Melissa Reese (Bloodborne, Infamous: Second Son) i Marcin Przybyłowicz (Wiedźmin 3).

Keanu Reeves, gangi, wszczepy, hakowanie, wehikuły, pizza, transhumanizm.

Gdy V dotarł na miejsce, gra zaserwowała nam rozgrywkę w dwóch smakach – prowadzący nieustannie przełączał się bowiem między demami z netrunnerem oraz solo w rolach głównych. **Gra nie pozwoli nam na wybór klasy, zamiast tego oferując trzy pule zdolności** (trzecim archetypem ma być złota rączka techie).

Wewnątrz Grand Imperial Mall rządzą Animalsi, gangsterzy, którzy dzięki stałemu zażywaniu Soku (ang. Juice) zwiększają swoją agresję i muskulaturę. V zastaje ich w do bólu życiowych sytuacjach – jeden niesie kolegom pizzę, inny trenuje boks z mechanicznym sparingpartnerem, trzeci podnosi ciężary. Jako netrunner – protagonista wyłącza kamery. Uskutecznia cichy nokaut zza pleców pałaszującego pizzę zbira. Dzięki hakerskim dywersjom dotychczas bierny robot zaczyna atakować boksera, kulturysta grzęźnie przygnieciony sztangą, przytroczone do pasów granaty eksplodują, a robotyczne ramię strzela właścicielowi w głowę. Tylko dla rozrywki grający developer włamuje się do automatu z napojami. Bardzo to wszystko watchdogowe – ot, przy kilku obiektach pojawia się kontekstowa ikonka „zhakuj".

Gdy prowadzący wciela się w solo, rozgrywka nabiera posmaku dynamicznego shootera. Zamiast przejmować wieżyczki strażnicze – V wyrywa je i pruje do oponentów (szkoda, że nie reagują oni na ostrzał odpowiednio plastycznie). Gdy ci otwierają ogień – omija pociski i chwyta jednego z nich, by wykorzystać jako żywą tarczę, a resztę tnie na plasterki nanoprzewodem. Niech was jednak nie zmyli wielość narzędzi – **grę da się ukończyć, nikogo nie zabijając**.

W gangu Animalsów panuje stadna organizacja, na której czele stoi „Alfa", czyli władająca olbrzymim młotem Sasquatch. Walka z nią wypadła jednak odczuwalnie słabiej od demolki centrum handlowego. Ot, trzeba było celować w umieszczony na plecach przywódczyni zbiorniczek z Sokiem. (Nawiasem mówiąc – podobną walkę z bossem oferowało targowe demo trzecich Borderlandsów). Znacznie bardziej obiecujący okazał się finisz. Do naszego oprogramowania próbował włamać się agent służb, który – gdy V się z nim skonfrontował – przestrzegł, że Voodoo Boys planują usmażyć mu mózg, gdy tylko zrealizuje zlecenie. Prowadzący nie dał tym zapewnieniom wiary i zaatakował, po czym Voodoo Boys faktycznie usmażyli mu mózg. W obliczu nagłego zmartwychwstania – gangsterzy podjęli jednak współpracę. Jej efektem było przeniesienie świadomości protagonisty do cyberprzestrzeni, gdzie – jak się okazuje – od samego początku próbował się on dostać. W zdigitalizowanym świecie mamy spotkać Alt Cunningham, hakerską legendę, która jako pierwsza przetransportowała swoją osobowość do komputera...

Echa gameplayu pobrzmiewały na długo po targach. Burzę wywołała zwłaszcza publikacja Rock, Paper, Shotgun. Autor wyraził zaniepokojenie faktem, że w udostępnionym fragmencie „strzela się głównie do czarnoskórych, których w dodatku etykietuje się jako zwierzęta" (dziennikarz odnosił się do nazwy gangu – Animals). Oskarżył również studio o zmianę charakteru Voodoo Boys. W grze Redów wydają się oni stereotypowymi wyznawcami voodoo. W podręcznikach Mike'a Pondsmitha są frapującym komentarzem na temat zawłaszczania kulturowego (tzw. cultural appropriation. To sytuacja, w której etniczna większość – zazwyczaj biała – wykorzystuje kulturę jakiejś mniejszości w instrumentalnych celach). Dziennikarz wysnuł z tego wszystkiego wniosek, że Pondsmith nie jest dostatecznie zaangażowany w produkcję.

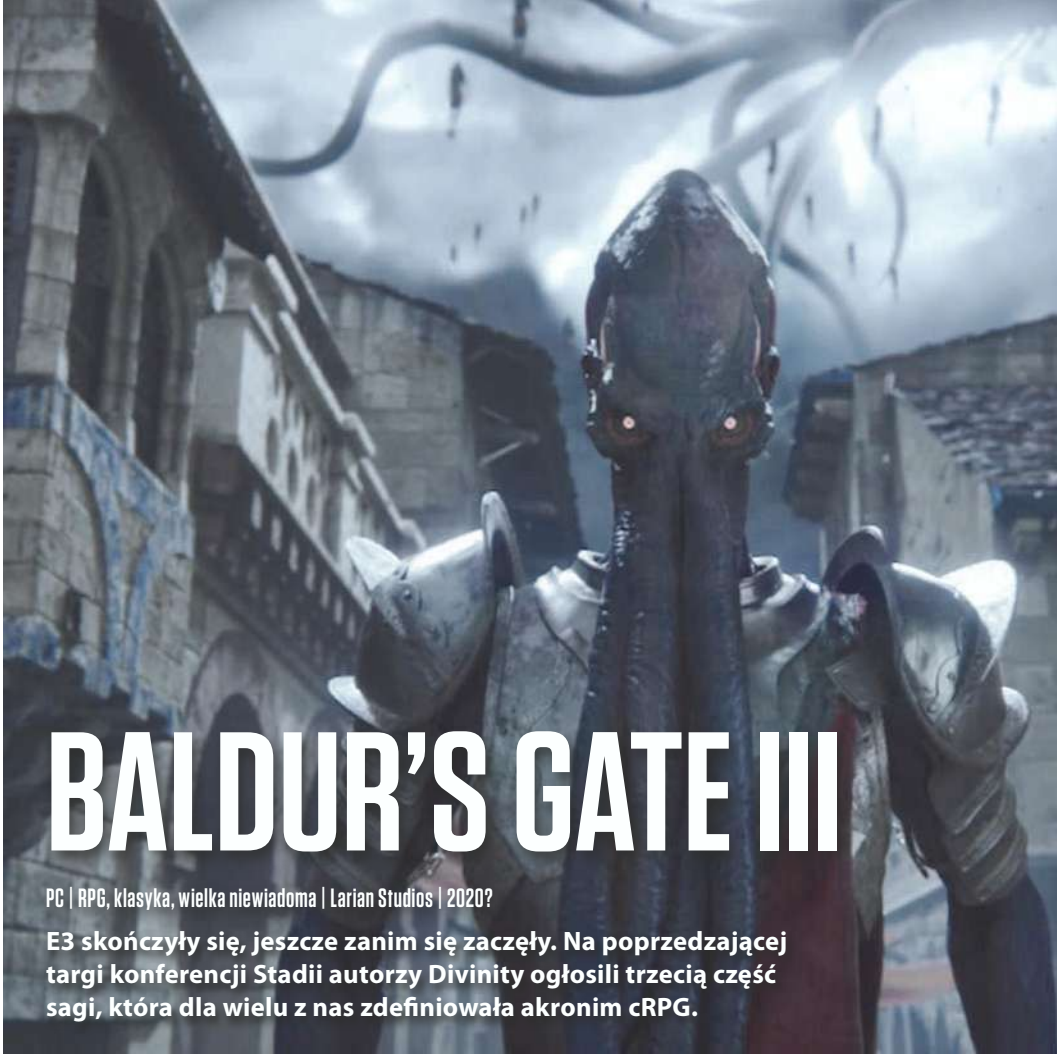
Tyle że ów przyszedł warszawiakom w sukurs. W Redditowym oświadczeniu wyśmiał kontrowersyjny tekst: „Co się tyczy Animalsów – W TYM WŁAŚNIE RZECZ, że myślą o sobie jako o POTĘŻNYCH, NIEBEZPIECZNYCH, DZIKICH ZWIERZĘTACH. Można by pomyśleć, że pani tytułująca się Sasquatchem jest tu jakąś wskazówką". Odnośnie do Haitańczyków: „Uwielbiam ideę, że prawdziwi wyznawcy religii voodoo wkroczyli i przejęli pałeczkę". Wpis zwieńczył dosadnym: „Kim wydaje ci się, że *(cenzura)* jesteś, by tłumaczyć MI, czy MOJA praca została wykonana dobrze, czy nie?". Podkreślił również, że przez zarówno zaangażowanie w grę autorów wiedźmińskiej trylogii, jak i równoczesną pracę nad nową wersją podręcznika (Cyberpunk Red) „ledwo ma życie". ***[Papkin]***

The Outer Worlds

PC, PS4, XBO | RPG, science fiction
Obsidian Entertainment | 25 października 2019

Autorzy „nowego Fallouta: New Vegas" zrobili dobrą minę do złej gry i spróbowali nie pozostać w cieniu Cyberpunka 2077. W sektorze pierwszoosobowych erpegów science fiction powinno być jednak miejsce na oba tytuły – nowy gameplay potwierdził, że choć w The Outer Worlds też rządzą złe megakorporacje, tej produkcji bliżej do kosmicznego westernu. Tym razem rolę El Paso wśród gwiazd zagrało Fallbrook, mieścina leżąca w Monarch – drugim ze światów, które odwiedzimy w produkcji. Ta na wpół porzucona kolonia to niegościnny, otwarty świat, którego mieszkańcy żywią się m.in. boarstem, czyli przetworzonymi na szereg sposobów świńskimi guzami nowotworowymi.

Tak, Obsidian chlubi się „mrocznym poczuciem humoru". Z równą ochotą podkreśla **przywiązanie do wolności poczynań**. W demie oznaczało to m.in. wielorakie metody przedostania się do fabryki produkującej boarst. Gracz może np. uzbroić się w wihajster kamuflujący i ominąć straże, otworzyć zamek blokujący drogę przez kanał ściekowy albo za pomocą zhakowanego terminala zwrócić droidy obronne przeciw pracownikom. Zawsze można też chwycić kaem zmodyfikowany tak, by zadawał obrażenia od elektryczności, i po prostu wyrżnąć robozałogę. Walce Obisidian poświęcił sporo uwagi, pokazując m.in. kolejne objawy powinowactwa z Falloutami – **po spowolnieniu czasu da się np. wycelować w rękę, by wytrącić ofierze broń, albo w krocze, by ją „osłabić"**. Zdarzy się też, że niektóre krwawe zabójstwa The Outer Worlds pokaże w zwolnionym tempie, z innej perspektywy. Dotyczy to też ofiar naszych kompanów – inwestowanie w zdolności przywódcze i wyręczanie się drużyną ma być akceptowalną drogą rozwoju postaci. ***[Monk]***



BALDUR'S GATE III

PC | RPG, klasyka, wielka niewiadoma | Larian Studios | 2020?

E3 skończyły się, jeszcze zanim się zaczęły. Na poprzedzającej targi konferencji Stadii autorzy Divinity ogłosili trzecią część sagi, która dla wielu z nas zdefiniowała akronim cRPG.

Tytułowe Wrota uchylimy na wiek po wydarzeniach z Baldur's Gate II: Tronu Bhaala. Miasto boryka się z inwazją łupieżców umysłów, którzy skonstruowali podróżujące przez wymiary czarostatki, z pokładów których szturmują Wybrzeże Mieczy. Zwiastun sygnalizuje, że humanoidalna rasa rozmieściła w ciałach mieszczan kijanki pozwalające jej przejmować kontrolę nad żywicielami... ale wcale niewykluczone, że to nie łupieżcy okażą się największym zagrożeniem. Bezpośredni prequel historii poznamy jeszcze we wrześniu, za sprawą Descent into Avernus, przygody skrojonej pod papierowe D&D. W jej ramach gracze zmierzą się z arcydiablicą, która chce przenieść Wrota Baldura do pierwszego z Dziewięciu Piekieł.

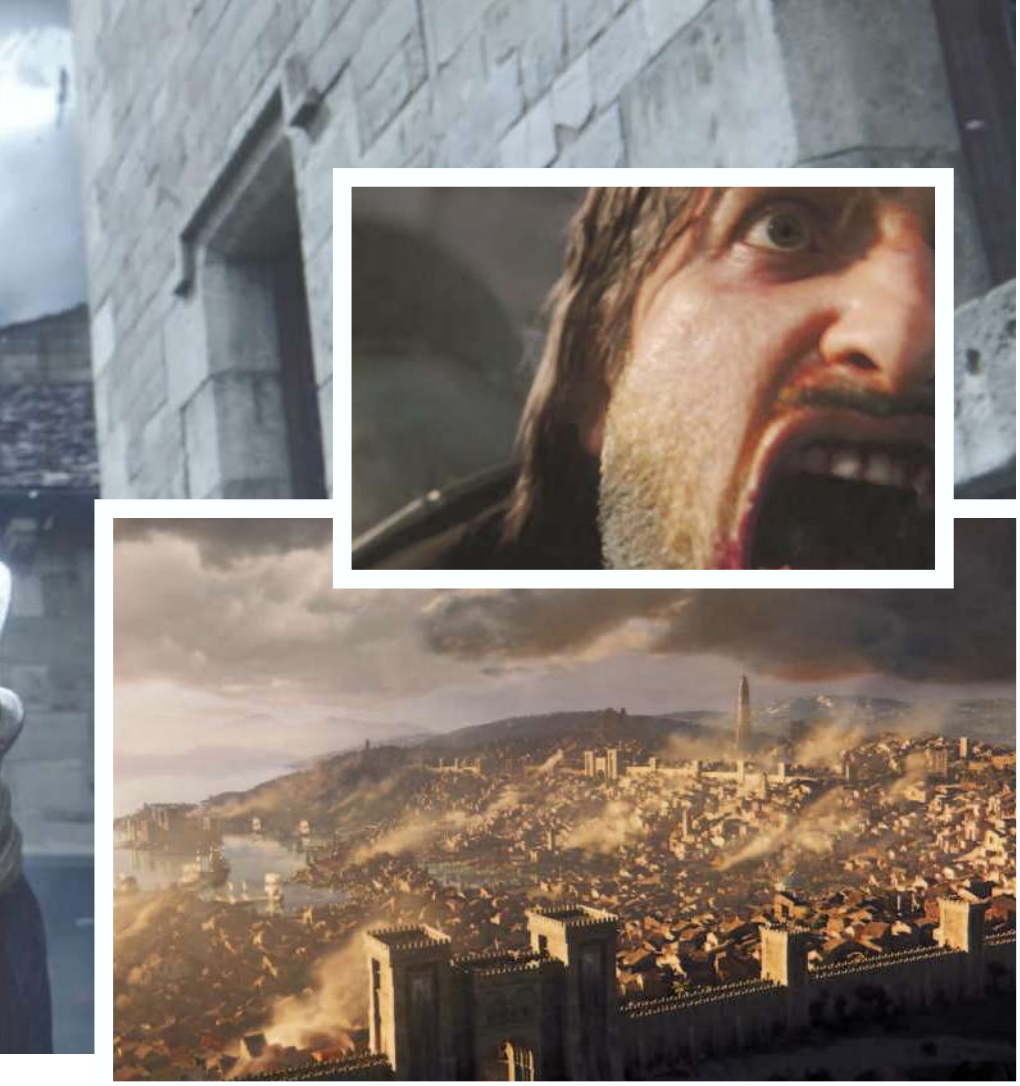
Mechanicznie **dziełko Lariana ma się opierać na piątej edycji Lochów i Smoków**. Aktualizacji tyleż wyczekiwanej, co budzącej pewne kontrowersje (choćby przez wzgląd na problemy z balansem klas i specjalizacji). Wiadomo, że Belgowie wniosą w posagu autorskie rozwiązania (chociażby znane z Divinity 2 pochodzenia/origins oraz dużą zniszczalność otoczenia) i że ich autorski silnik doczekał się jakichś enigmatycznych korekt. Nie wiadomo, jaka będzie perspektywa, co z walką (turowa? W czasie rzeczywistym?), które z zakończeń poprzedniczki uznano za kanoniczne...

Bąbel wątpliwości mają szansę przekłuć Swen Vincke, szef Larian Studios, i Mike Mearls, twórca piątej edycji podręcznika do D&D. Podczas targów siadamy w hotelowym pokoju. Włączam nagrywanie i zagajam, czy wątki z gier Beamdoga (chociażby Siege of Dragonspear) zespół uznaje za kano-

No More Heroes III

NS | hack'n'slash, otwarty świat, komedia
Grasshopper Manufacture | 2020

Na powrót Travisa Touchdowna gotowi jesteśmy od lat i wydany ostatnio spin-off ewidentnie wcale tego głodu nie zaspokoił. Najbardziej wymowny jest krążący po internecie gif z tego E3, na którym podczas wywiadu Suda51 – zapytany o sterowanie w grze – kiwa głową i w onanistycznie charakterystyczny sposób macha dłonią. To ważne z dwóch względów: po pierwsze **wiemy, że powróci sterowanie ruchowe**. Po drugie – że nie zmieni się typowy dla serii humor. Co więcej? Wiemy, że No More Heroes III działać będzie na Unreal Engine 4 i że Travis tym razem zmierzy się z galaktycznymi skrytobójcami. Raz jeszcze w otwartym świecie. ***[spikain]***



niczne. – *Musiałbym sprawdzić w notatkach, które mam w biurze* – replikuje Mike. Czy drużyna będzie sześcioosobowa? – *To coś, o czym jeszcze nie mówimy. Sprawdzamy, jaka maksymalna liczba członków drużyny miałaby w grze jak największy sens* – twierdzi Swen. Czy powrócą znajome lokacje? – *Opowiadamy inną historię, część znajomych lokacji zobaczycie, części nie.* W oświadczeniu dla prasy piszecie, że Baldur's Gate III „pchnie granice gatunku, oferując bogatą narrację dającą graczowi niezrównaną wolność". Co to właściwie znaczy i czy mógłbyś dać mi przykład? – *Nie mówimy o fabule.*

A co z towarzyszami? W końcu niektórzy starzy znajomi mogliby przemknąć przez ekran, takie elfy żyją w D&D nawet 750 lat. – *Nie mówimy o tym, kto pojawi się w grze, ale jeśli rzucisz okiem na dostępne kampanie, okaże się, że część ich tam jest. Odwołujemy się do tego, co jest w podręcznikach.* Rzucam więc okiem. Pewnikiem jest **Minsc, który wraca do Zapomnianych Krain dzięki niezbyt mądremu wybiegowi fabularnemu** (dzika magiczka tchnęła życie w jego posąg) i który nie tak dawno temu zaliczył gościnny występ w MMO Neverwinter. Być może dołączy do niego Jaheira, o której przypomniano sobie niedawno w rozszerzeniu do karcianki Dungeon Mayhem. Czy jednak warto czekać? **Musiałbym sprawdzić w notatkach, które mam w biurze, jeszcze o tym nie mówimy, częściowo tak, częściowo nie.** ***[Papkin]***

Roller Champions

PC | sportowa | Ubisoft Montreal | 2020

Kto po obejrzeniu tegorocznej „Ality" chciał spróbować swoich sił w motorballu, mógł podczas E3 wypróbować demo bezkrwawej wersji futurystycznego sportu od Ubisoftu. **Dwie trzyosobowe drużyny na rolkach pędzą w niej dookoła owalnego toru, próbując przechwycić piłkę, zrobić z nią przynajmniej jedno okrążenie, i wrzucić ją do kosza, by zgarnąć punkt.** Nie jest to sprawa prosta, bo choć można próbować unikać wślizgów i przyspieszać, kuląc nogi przy jeździe w dół bandy, stracić piłkę nie jest trudno – warto ją zatem zawczasu podać wolnemu kompanowi. I już, oto całe zasady. W moim odczuciu rozgrywce przydałoby się pozbycie momentów przestoju i poprawienie płynności animacji postaci (docelowo personalizowanych wedle gustu), a także poszerzenie wachlarza ruchów. Bez tego trudno o „viralno-memowy" potencjał gry, jakim szczyci się od lat chociażby główna chyba konkurencja RC, czyli Rocket League. ***[enki]***

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2

NS | przygoda, otwarty świat, horror?!
Nintendo | data nieznana

Zacznijmy od tego, że ta gra wcale się tak nie nazywa, ale oficjalnej nazwy nie podano – a jest to bezpośrednia kontynuacja Breath of the Wild, powstająca ponoć z powodu nadmiaru pomysłów na DLC do „jedynki". Ponadto Eiji Aonuma, człowiek odpowiedzialny od lat za serię, zapragnął wrócić do tego konkretnego Hyrule (co nie powinno nikogo dziwić) – choć ewidentnie tym razem będzie znacznie mroczniej. Ba, ponoć mroczniej niż w Majora's Mask. Po zwiastunie można wnioskować, że Zelda będzie grywalną postacią – nie jest to oczywiście nic pewnego, ale Aonumę wypytywali o to chyba wszyscy dziennikarze, którzy mieli okazję z nim rozmawiać. Nawet jeśli więc nie należy się sugerować tym, że uparcie (i z uśmiechem) odmawiał komentarza (a nie zaprzeczał), to może ugnie się pod naciskami.

Po zestawieniu zwiastuna z grafikami koncepcyjnymi z pierwszego Breath of the Wild uważni internetowi detektywi zauważyli kilka zbieżności. Zdaje się, że ręka Linka będzie zmieniać kształt i zastosowanie – morfując się na przykład w młotek. Albo miecz. Albo, nie wiem, patelnię. Możliwe też, że powróci Ganondorf – jedna grafika przedstawia podobną do niego sylwetkę stojącą na lewitującym zamku Hyrule (w trailerze widać, jak ten odrywa się od ziemi). A na koniec ciekawostka: **ponoć przy tworzeniu nowego Breath of the Wild niektórzy developerzy inspirują się Red Dead Redemption 2**. Cokolwiek to oznacza, bo to przecież dwa skrajnie odmienne podejścia do projektowania gier z otwartym światem. ***[spikain]***

Auto Chess

PC, And, iOS | logiczna, sieciowa | Drodo | 2019

Przed E3 Valve przyznało, że próba skaptowania autorów przebojowego moda do Doty 2 nie wypaliła i obie firmy, choć zostają w przyjacielskich stosunkach, idą własnymi ścieżkami. O dziwo beta-testy Dota Underlords od Gabe'a Newella ruszyły jeszcze przed końcem imprezy i tym samym to Chińczycy ze studia Drodo zostali w tyle. Zdążyli jedynie otrąbić, że **ich własna produkcja, już bez Lycana czy Crystal Maiden, trafi do Epic Game Store**, i pokazali zwiastun ze słodziuchnymi bohaterami żywcem wyjętymi z gry mobilnej. Nie dziwota, w końcu Auto Chess na smartfony już jest.

Zasady Auto Chess (a także Underlords i podobnego trybu, który trafi do League of Legends) są prościutkie. Co turę kupujemy bohaterów z losowo wygenerowanej puli i lokujemy ich na planszy (tu: szachownicy). Każda jednostka ma parę cech rasowych, których kumulowanie w drużynie zapewnia premie do statystyk. Bohaterowie gromadzą ikspeki, można też wzmocnić delikwenta, łącząc ze sobą jego duplikaty, ale nie mamy wpływu na to, z kim i jak walczy – wybieramy tylko pole, na którym stanie. Po kilku rundach bitki z komputerowo sterowanymi stworkami nasz zespół zacznie mierzyć się z formacjami pozostałych siedmiu graczy – i tak aż do wyłonienia zwycięzcy. I choć brzmi to jak pomysł na mobilkę do tramwaju, zainteresowanie wielkich graczy dowodzi raczej, że oto powtarza się historia z Mobami – tym początek dał mod do StarCrafta. ***[Monk]***

WATCH DOGS LEGION

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 6 marca 2020

To jedna z najlepiej przyjętych gier podczas tegorocznego E3. W jakiej innej produkcji można przyjąć do drużyny emerytowaną zabójczynię (zgodnie z opisem: „doświadczona, a nie stara"), która nie tylko potrafi używać broni palnej, ale także walczyć wręcz? Że to za mało, by mówić o hicie? Spokojnie, trzecia część Watch Dogs to nie tylko babcie!

Liczba mnoga jest tu zresztą jak najbardziej zamierzona. Po raz pierwszy **w serii będziemy mieli do dyspozycji nie jednego, ale nawet dwudziestu bohaterów**. Oczywiście nie od razu, najpierw trzeba ich będzie zrekrutować. I o ile pierwszego po prostu wybierzemy spośród kilku przygotowanych przez twórców, dalej mamy już pełną swobodę. Chcesz mieć całe komando siwowłosych herosów i heroin? A może wolisz policjantów i szpiegów MI6? Albo niegrzecznych, żyjących na ulicy chłopców lub dziewczyny? Nie ma sprawy, to od ciebie będzie zależało, kogo przyjmiesz do DedSec! Oczywiście nie każdy potencjalny kandydat zgodzi się od razu na wspólną walkę. Zazwyczaj najpierw trzeba będzie zyskać jego (lub jej) sympatię, a następnie wykonać specjalną misję, która ostatecznie przekona go (ją) do naszej sprawy. Generalnie jednak rzecz biorąc, każda osoba, którą spotkasz w dystopijnym, postbreksitowym Londynie, będzie mogła przyłączyć się do walki o wolność. Nawet jeśli to żołnierz Albionu, z którym kilka dni wcześniej walczyłeś podczas ataku na posterunek policji – w końcu oni też mają swoje prywatne życie i swoje własne problemy.

No właśnie: pamiętacie może pierwsze zwiastuny Watch Dogs, w których Aiden za pomocą smartfona poznawał historie innych? Teraz to powróci – w znacznie ulepszonej wersji. W parę sekund będzie można wyświetlić podstawowe informacje o mijanych osobach (czyli – przede wszystkim – jak bardzo są przydatni, np. dobrze biją się wręcz, hakują, znają się na dronach czy przyspieszają leczenie innych), a także dodać je do listy potencjalnych kandydatów do rekrutacji. Parę kolejnych kliknięć wystarczy, by dostać

Panzer Dragoon

NS | rail shooter, smoki | Forever Entertainment | IV kwartał 2019

Po raz pierwszy pancerny smok wzbił się w przestworza 24 lata temu, stając się powodem, dla którego wielu (choć nie dość wielu) graczy kupiło konsolę Sega Saturn. Dziś ten **postapokaliptyczny, magiczny i spektakularny rail shooter** ma szykować się do lotu na konsoli Switchu. A wszystko to dzięki współpracy Segi z polską firmą Forever Entertainment. Jak zapowiadają twórcy, remake będzie wierny oryginałowi pod względem fabularnym, choć wprowadzi kilka udogodnień w nieco archaicznej już mechanice. Pytanie brzmi tylko, czy gra zdoła urzec swą malowniczością i dynamiką tak, jak zrobił to oryginał? Przekonamy się wkrótce. Eksplorować antyczne ruiny, strzelać do wrażych monstrów i ścigać czarnego smoka zmierzającego do tajemniczej wieży będziemy bowiem mogli jeszcze w tym roku. ***[DaeL]***

szczegółowe dane, z planem dnia włącznie – a to pozwala na zaplanowanie akcji pozyskania delikwenta dla naszej sprawy. Na samej rekrutacji się, rzecz jasna, nie kończy. Kolejny krok to wybór specjalizacji (haker, infiltrator i egzekutor), a następnie, wraz ze zdobywaniem doświadczenia – dobór zdolności specjalnych. Tych jest na tyle dużo, że żadna postać nie będzie mogła zdobyć wszystkich, stąd najlepiej będzie mieć po kilku osobników każdej specjalizacji. I dbać, by nie zginęli w akcji, bo śmierć jest w Legionie nieodwracalna!

Co jeszcze? Jak na Watch Dogs przystało, **bardzo ważną rolę będzie odgrywało hakowanie: nie tylko zabezpieczeń, ale także samochodów i dronów**. Duży nacisk zostanie położony na walkę wręcz, co nie tylko pasuje do Londynu, ale także zmniejsza ryzyko utraty agenta. Co ważne, będzie się można pomiędzy nimi przełączać niemal w dowolnym momencie, a nowy automatycznie sam dotrze na miejsce, w którym akurat znajdował się poprzedni.

Po pierwszej godzinie grania w alfę jestem Legionem zachwycony, bo zostawiając świetną mechanikę, naprawiono największą wadę poprzedników, czyli bohaterów, których niezbyt dało się lubić. A że dochodzi do tego świetnie odwzorowany Londyn i świetny brytyjski dubbing, już nie mogę się doczekać premiery! ***[Allor]***

Griftlands

PC | roguelike, taktyczna | Klei Entertainment | data nieznana (alfa 11 lipca)

Kiedy twórcy Don't Starve, Oxygen Not Included i innych wściekle grywalnych tytułów pokazali pierwszy zwiastun Griftlands na E3 w 2017, o grze nie wiedzieliśmy w zasadzie niczego – mowa była o drużynowym erpegu SF, „symulatorze najemnika", tętniącej życiem ekonomii, proceduralnie generowanych enpecach i dużej wolności, ale mechaniki starć mogliśmy się tylko domyślać. Dwa lata później w końcu znamy konkrety. W międzyczasie Griftlands nieoczekiwanie wyewoluowało w **taktycznego roguelike'a, w którym potyczki rozstrzyga się za pomocą kart ze zbudowanej wcześniej talii** (fani Slay the Spire, nadstawcie uszu, bo to może być coś dla was!). Tyczy się to zresztą także utarczek słownych i wszelkiego rodzaju „testów" na perswazję. Dodajmy do tego rewelacyjną kreskówkową oprawę, a otrzymamy grę, którą zamierzam się zagrywać już w lipcu przy okazji planowanej alfy. ***[9kier]***

WASTELAND 3

PC, PS4, XBO | RPG, postapokalipsa | inXile Entertainment
wiosna 2020

Studio inXile, uskrzydlone przejęciem przez Microsoft, stawia na formułę „więcej tego, za co gracze kochali poprzednie części". Z tego wora Brian Fargo wydobędzie m.in. taktyczną walkę (powracają tury i potyczki na siatce kwadratowych pól) oraz swobodę wyborów, które skutkują odroczonymi konsekwencjami. „Trójka" ma przekonać do postapokaliptycznych erpegów także nowych graczy – z pustyni w Arizonie zabierze nas do skutego lodem stanu Kolorado, a większość zdziwaczałych bohaterów, których spotkamy, będzie nowa. Do wyjątków należy Scotchmo – znany z „dwójki" zapijaczony menel, który na E3 przyjął rolę osobliwego ambasadora teatru działań.

Zespół naszych strażników pustyni wsiądzie do auta – ulepszanego i pomagającego w potyczkach – i trafi do Kolorado na wezwanie głowy lokalnej społeczności, złożonej w dużej mierze z miłujących Boga i Amerykę preppersów. Niestety, troje dzieci Patriarchy skacze sobie do oczu i to nam trzeba zażegnać konflikt – ale Fargo aż zaciera ręce, deklarując, że **dróg do wielkiego finału wiedzie wiele**. Warto mieć otwarty umysł, bo zwiastun z E3 obiecuje jazdę bez trzymanki – występują w nim **zrobotyzowane maszyny bojowe, tabun pseudobizonów zmiatający obozowisko czy klaun mielący ludzkie kończyny**. Do zagrożeń trzeba będzie też doliczyć zagrożenia środowiskowe, np. niską temperaturę. Jeśli mimo wszystko postawimy na dyplomację, odkryjemy, że dialogi zostały w pełni udźwiękowione i otrzymały nowy interfejs rodem z trójwymiarowych Falloutów. ***[Monk]***

The Legend of Zelda: Link's Awakening

NS | przygoda, akcja | Nintendo | 20 września 2019

O tym, że powstaje remake nietypowej odsłony The Legend of Zelda – wiemy. O tym, że wygląda przecudnie, jak plastelinowa/plastikowa, żywa makieta – też. Nowością, którą ogłoszono podczas tegorocznego E3, jest **mechanizm składania własnych dungeonów ze „zdobytych" pokojów** – po ułożeniu takiego ciągu pomieszczeń możemy spróbować je przejść, aby otrzymać nagrodę. Jest to jednak tylko miły dodatek do niezwykle ciekawie zapowiadającej się dwuipółwymiarowej odsłony serii – również dla tych, którzy nigdy nie grali w pierwowzór. ***[spikain]***

Shenmue III

PC, PS4 | RPG, akcja | Ys Net | 19 listopada 2019

Trzecia część Shenmue kojarzy się wszystkim głównie z ciągłym przekładaniem daty premiery. Po E3 o grze głośno zrobiło się także ze względu na roczną wyłączność na Epic Games Store. Ogłoszenie tejże wywołało burzę wśród wspierających produkcję na Kickstarterze, którym obiecywano, że gra ukaże się na Steamie. Po fali krytyki zapowiedziano, że zaistniała sytuacja zostanie poddana analizie – co to oznacza, czas pokaże.

Tymczasem zwiastuny oraz fragmenty rozgrywki ukazują już teraz, że Shenmue III powinno być wszystkim tym, czego mogą po grze oczekiwać zagorzali fani poprzednich części. **Choć technicznie i graficznie trochę odstaje od standardów 2019 roku, to system walki wydaje się satysfakcjonujący.** Miejmy nadzieję, że poziom utrzyma i fabuła – oczekiwania fanów rosną z upływającymi od premiery „dwójki" latami. A tych uzbierało się wszak już osiemnaście... ***[Ninho]***

VAMPIRE THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

PC, PS4, XBO | akcja, co-op | Hardsuit Labs | marzec 2020

Wampir wydaje się mieć serce po właściwej stronie... szkoda natomiast, że znów stoi na wyjątkowo koślawych nogach.

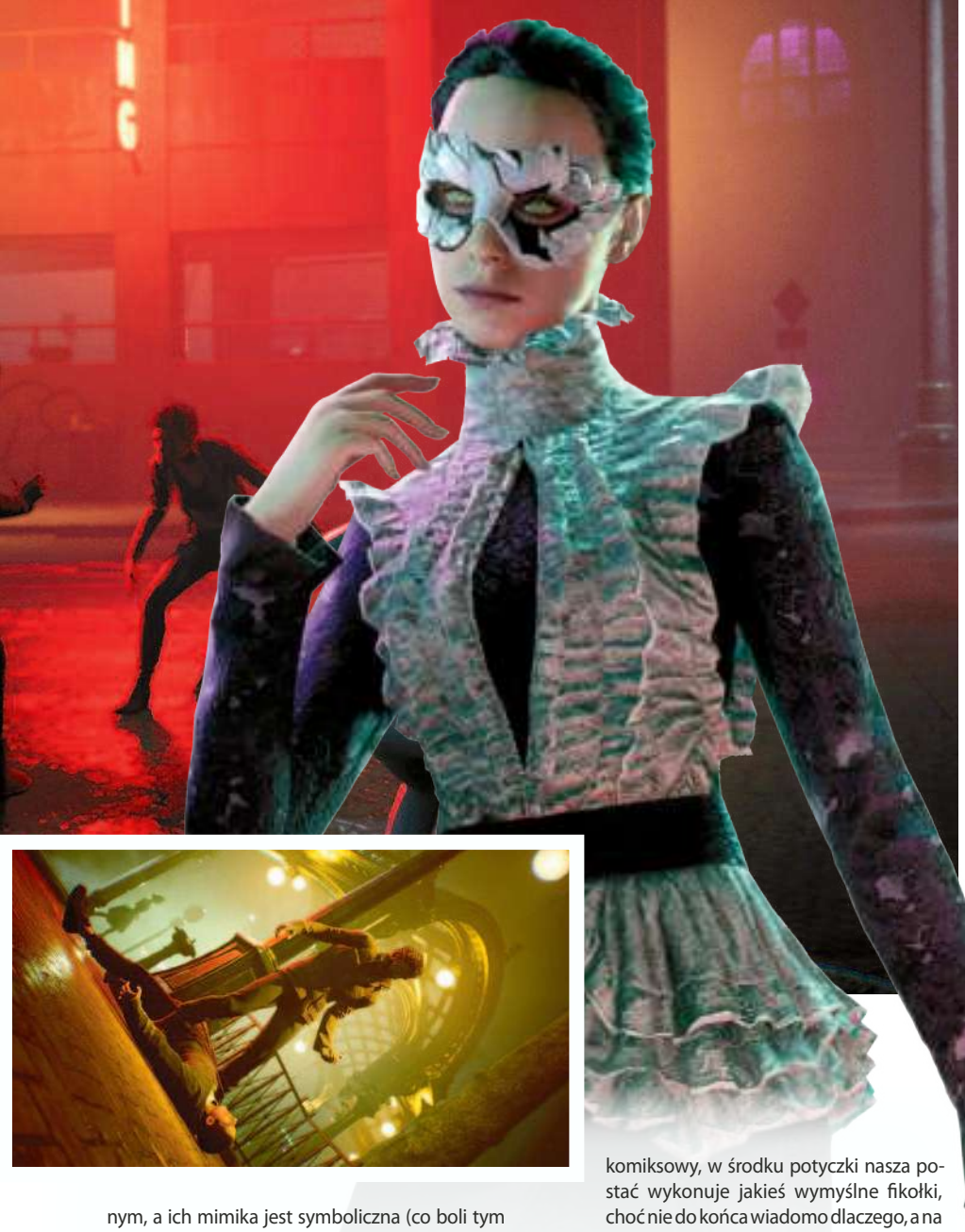
Pierwsze łowy uskutecznimy, bazując na trzech pulach zdolności związanych z: przemianą w nietoperza, przeistoczeniem się w mgłę oraz psioniką (hipnoza, telekineza). Gdy już jednak neonanta (młody, dopiero co ugryziony wampir) na dobre rozgości się w Świecie Mroku, **dołączy do jednego z pięciu stronnictw**: punkowych buntowników z klanu Brujah, czarnoksiężników Tremere, uwodzicielskich Toreadorów, bawiących się umysłami Ventrue i – rzecz jasna – oszalałych Malkavian. (W pierwowzorze wybranie tych ostatnich stawiało rozgrywkę na głowie; protagonista rozmawiał z telewizorem i znakami drogowymi). Nie wiadomo, co ze znanymi z pierwszej odsłony Gangrel i Nosferatu... acz Paradox sugeruje, że kolejne stronnictwa mogą pojawić się w ramach (nieodpłatnych) DLC. **Pierwsze wrażenie jest przyjemnie znajome.** Zaczynamy w melinie, w której rozbrzmiewa głos prezentera tv (ponownie wcieli się w niego scenarzysta Brian Mitsoda). Po wyjściu na skąpane w dżdżu i mroku ulice gra taktownie informuje nas, że obowiązuje na nich Maskarada – wampiry nie mogą ujawniać swego istnienia postronnym. W klubie nocnym da się samemu zatańczyć na parkiecie... choć szkoda, że Hardsuit Labs nie zdecydowało się na równie odważną estetykę, co pierwowzór bawiący się BDSM-owymi fetyszami i akcentami gore. Zleceniodawczyni poleca nam odnalezienie niejakiego Slugga, o którym informacje mogą mieć członkowie Nosferatu. Rzeczywiście – po dotarciu do ich przedstawiciela okazuje się, że Slugg squattuje w metrze.

Drugie wrażenie jest nieprzyjemnie znajome. Obaj wspomniani wyżej rozmówcy stoją bezczynnie, nijak nie wchodząc w interakcję ze światem przedstawio-

Animal Crossing: New Horizons

NS | symulacja życia | Nintendo | 20 marca 2020

Fenomen Animal Crossing niezwykle trudno objaśnić – to symulator życia, ale w każdym calu inny niż Simsy, z którymi kojarzymy ten gatunek. To najbardziej „osobista" gra, jaką znam – nastawiona na nawiązywanie relacji z wirtualnymi istotami i miejscem, w którym razem z nimi mieszkamy. A oprócz tego na ciągłe poczucie rozwoju i zbieractwo na potęgę. Po dziesiątkach (setkach) godzin spędzonych w rozwijanej przez nas osadzie dokładnie znamy osobowości i miejsca zamieszkania wszystkich osadników – a w New Horizons będziemy je znać jeszcze lepiej, bo naszą wioskę zbudujemy od podstaw na dziewiczej wyspie. **Nowością w serii jest crafting – powraca za to co-op (lokalny i sieciowy), ale bardziej zaawansowany niż w New Leaf.** No i oczywiście nadal wszystko będzie się działo w synchronizacji z czasem mijającym w prawdziwym świecie – zimą spadnie więc śnieg, z którego ulepimy bałwana, przez całe prima aprilis wszyscy będą próbowali zrobić nas w balona, a na halloween dostaniemy dreszczy. ***[spikain]***



nym, a ich mimika jest symboliczna (co boli tym bardziej, że 15 lat temu Bloodlines wysoko stawiało tu poprzeczkę). Wspinaczka po wysokich budynkach i zeskakiwanie z dachów nie robią na przechodniach wrażenia i nie burzą Maskarady. Podczas starć z użyciem metalowej rurki produkcja ma odczuwalne problemy z wykrywaniem trafień, przeciwnicy reagują na uderzenia nie całym ciałem, ale np. jedynie głową, nie robi też na nich wrażenia nawet kilka headshotów pod rząd, ragdoll jest komiksowy, w środku potyczki nasza postać wykonuje jakieś wymyślne fikołki, choć nie do końca wiadomo dlaczego, a na dokładkę Bloodlines 2 ustawicznie zmienia perspektywę z pierwszej na trzecią. Dodajmy do puli **nieprzeintelektualizowane AI, dyskusyjną animację wbijania się kłami w kark, atak klonów w obsadzie i wyjątkowo nieczułą kamerę**, a stanie się jasne, czemu – mimo obiecujących personaliów w zespole (poza Mitsodą nad fabułą czuwa m.in. Chris Avellone) – mamy prawo do niepokoju. ***[Papkin]***

GHOSTWIRE: TOKYO

platformy nieznane | akcja | Tango Gameworks
data nieznana

Twórcy ciepło przyjętej serii The Evil Within powracają z nową „upiorną" grą, która tym razem nie będzie survival horrorem. Rzecz dzieje się w stolicy Japonii, gdzie nagle zaczynają znikać ludzie – pozostają po nich tylko zmięte ubrania. W ich miejsce zaś przybywają duchy – „niektóre wrogie, niektóre przyjazne", jak to ujęła bijąca zaraźliwym ciepłem i entuzjazmem ze sceny Bethesdy creative director studia, Ikumi Nakamura. Nawigując po mieście, gracz stale będzie musiał rozwiązywać zagadki, rozsądzać, co jest rzeczywiste, a co paranaromalne, a także – jako że ma to być gra akcji – **zmierzy się z członkami kultu i zapewne przetrąci ektoplazmę niejednej zjawie**. Brzmi to wszystko bardzo ogólnikowo, ale dziś ekipie Shinjiego Mikami zdecydowanie należy się kredyt zaufania. ***[enki]***

Conan Chop Chop

PC, PS4, XBO, NS | roguelike | Mighty Kingdom | 3 września 2019

Kiedy na tegoroczny prima aprilis Funcom opublikował humorystyczny zwiastun Conana Chop Chop, by zrobić w konia internautów, niewielu spodziewało się, że wydawca robi ich w tego konia podwójnie. Oto bowiem **rysowana roguelike'owa siekanka z obsadą hyboryjskich wojów i Conanem na czele** jak najbardziej powstaje. Co więcej, ukaże się już na rozpoczęcie roku szkolnego. Fabuła opowiada o tym, że zły czarnoksiężnik chce przywołać gorszego czarnoksiężnika i wypadałoby go powstrzymać – samotnie lub nawet w 4-osobowej kooperacji. Śmierć zasadniczo nie opuszcza okolic ekranu, a gdy dotknie postaci gracza, trzeba będzie zacząć od nowa, z odblokowanymi wcześniej sprzętem i umiejętnościami. Małpiaci bossowie, mózgi na nóżkach, szczotki, miecze i całe słoiki juchy – głupie i fajne! ***[enki]***

12 Minutes

PC, XBO | interaktywny film, pętla czasowa
Luis Antonio | 2020

Kolejna perełka dostrzeżona przez Annapurna Interactive. Luis Antonio – niegdysiejszy pracownik Rockstara i Ubisoftu, a także współtwórca oprawy graficznej The Witness – trafił w mój gust, bo nie ma to jak ciasne lokacje i mała liczba bohaterów. Zdaje się, że w 12 Minutes występuje ich zaledwie trójka (czwórka, jeśli liczyć zarodek czy też płód rozwijający się w brzuchu ciężarnej kobiety): młode małżeństwo oraz mężczyzna, który podając się za policjanta, wchodzi do ich mieszkania, by z niewyjaśnionego powodu zrobić im krzywdę. Łysol w garniturze – ten wygląda zresztą niemal kropka w kropkę jak Agent 47 i na pewno zmylił tym samym niejednego fana Hitmana – robi to wielokrotnie, bo tytułowe **12 minut to pętla czasowa, w której uwięziony jest główny bohater**. Jako mąż mający świadomość nadchodzącego pobicia spróbujesz uratować siebie i żonę, na różne sposoby manipulując wydarzeniami, a także dotrzeć do prawdy – atakujący posądza twoją wybrankę o zabójstwo jej ojca. Mimo zaledwie 12-minutowych sekwencji fabuła tego interaktywnego filmu (w roli głównej obstawiam paradoks czasowy lub motyw zemsty) rozpisana jest ponoć na dobrych kilka godzin. To chyba najciekawsza gra targów i szkoda, że zadebiutuje dopiero w przyszłym roku, zwłaszcza że jest w produkcji już od sześciu lat. ***[9kier]***

DOOM ETERNAL

PC, PS4, XBO | FPS | id Software | 22 listopada 2019

Jeżeli usłyszę kiedyś od kogoś, że Doom to „bezmyślna łupanina", to popukam się wymownie w czoło.

Pierwszego „nowego" Dooma poznałem na tyle, by potrafić wypunktować jego gameplayowe DNA. W przypadku Eternala jest ono jeszcze wyraźniejsze, bardziej immanentne i przesączało się przez każdą sekundę około godzinnego dema, które postanowiło wymęczyć mój refleks, opanowanie oraz zmysł taktyczny. Duszę swej nowej gry id Software nazywa „combat puzzle" – i jest to termin, który dla mnie znaczy prawdziwe narodziny nowej i symboliczną śmierć starej twarzy FPS-ów o masakrowaniu piekielnych demonów na Marsie (i okolicach).

Na poziomie trudności, na którym grałem (medium), Eternal jest wymagający. Oczywiście nie pomógł fakt, iż zawieszony na orbicie Marsa poziom – kontynuacja tego pokazanego na QuakeConie – w grze pojawi się kilka godzin po rozpoczęciu kampanii. Potwory wyskakiwały w dużych ilościach naraz i nie wystarczyło porozrzucanych wokół zdrowia, amunicji i pancerza, by wszystkie wytłuc – nawet przy kreatywnym wykorzystaniu dashów, teleportów i uderzeń z piąchy. „Pozostawaj ciągle w ruchu", przestrzegał developer przed odpaleniem przeze mnie dema, i nie wyobrażałbym sobie, by w Doomie miało być inaczej. Kluczowym elementem rozgrywki, który musiałem bezwzględnie i bardzo szybko opanować, była jednak **samodzielność w agresywnym (i brutalnym) dostarczaniu samemu sobie surowców do przeżycia**. Po trupach.

To, co było nowe w edycji z 2016 roku, teraz podniesiono do kwadratu. W Eternalu Doom Slayer ma trzy podręczne narzędzia, którymi musi umiejętnie żonglować pomiędzy kolejnymi seriami ze „zwykłych" pukawek. Zabójstwa chwały, czyli egzekucje wykonywane z bliska na osłabionych wrogach (kilka animacji sprawiło, że niemal zaplułem monitor ze śmiechu), spawnują miniapteczki. Rozcinanie wrogów

Elden Ring

PC, PS4, XBO | RPG, otwarty świat, dark fantasy | FromSoftware
data nieznana

Co robi George R.R. Martin w przerwie pomiędzy obserwowaniem rosnącego stanu konta i wymyślaniem powodów opóźnienia w wydaniu „Wichrów zimy"? Najwyraźniej współpracuje z twórcami Dark Souls, Bloodborne i Sekiro. Elden Ring – rezultat tej współpracy – to nowy erpeg umiejscowiony w otwartym świecie dark fantasy. Czekać nas w nim będzie masa walki, czarowania i eksploracji, a wszystko to widziane z perspektywy trzeciej osoby. Co ciekawe, pomimo otwartego świata twórcy ostrzegają, że nie zawędrujemy w grze do miast wypełnionych enpecami. Sam **Martin zajmuje się ponoć nie tyle fabułą gry (tę przygotował Hidetaka Miyazaki), co raczej budową mitologii**

przedstawionego w grze świata. Dla kochającego się w subtelnym nawiązywaniu do legendarnych i religijnych archetypów George'a R.R. Martina będzie to bułka z masłem. Dla graczy – prawdziwa gratka. A dla niecierpliwych fanów „Pieśni lodu i ognia" – powód do dodatkowych zgryzot. ***[DaeL]***

piłą tarczową daje amunicję. Podpalanie naramiennym miotaczem ognia sprawia zaś, że wypadają z nich tarczki pancerza. Nie każdego wroga da się w taki sposób ubić, nie zawsze też piła czy miotacz będą miały wystarczająco dużo paliwa. Zawsze jednak **trzeba tu podejmować błyskawiczne decyzje, kogo – i jak – zatłuc w następnej sekundzie, by móc przeżyć trzy kolejne**. Nie da się, innymi słowy, przechodzić poziomów na pamięć, bo i większość źródeł zdrowia czy amunicji jest tu ruchoma i próbuje nas zeżreć.

Zestaw poziomów zawartych w demie świetnie różnicował też sposób przemieszczania się po okolicy. Ciasne korytarze stacji orbitalnej szybko zamieniły się w otwartą przestrzeń ze „skoczniami" i teleportami niczym z Quake'owej mapy multi. Pod koniec zaoferowały zaś kilka precyzyjnych skoków ze wspinaczką po pionowych ścianach i zaraz z powrotem zwarły się w kilkupoziomowych ruinach, po których biegałem z duszą na ramieniu, próbując opędzić się od Barona Piekła. W zestrzeliwaniu Cacodemonów pomogła mi kusza, a zwłaszcza jej ładowany alternatywny strzał przyczepiający pocisk do celu, i zadający większe obrażenia latadłom. O nowej funkcji super shotguna, czyli harpunie przyciągającym do wroga, przyznam, zapomniałem. Ale tylko dlatego, że i tak nieustannie żonglowałem pukawkami, nie spuszczając zresztą palca z Shifta odpalającego dashowanie.

Dlatego też nie powiem, że się przy grze odprężyłem. Doom Eternal serwuje przemoc w niebywale angażujący i inteligentny sposób – nawet jeśli postronny widz na ekranie zobaczy tylko strzały, wybuchy i flaki wypadające z rozrywanych trucheł. ***[enki]***

EMPIRE OF SIN

PC, PS4, XBO, NS | strategiczna, taktyczna | Romero Gamess wiosna 2020

Czasem trudno pojąć, jakimi ścieżkami krążą myśli Johna Romero. Legendarny twórca FPS-ów, po zakończeniu prac nad nowym epizodem do 26-letniej gry, poświęcił się kolejnemu projektowi, którym jest strategia pozwalająca pokierować gangiem w czasach prohibicji. Jeśli kiedykolwiek marzyliście o połączeniu taktycznej rozgrywki rodem z XCOM-a z zarządzaniem bimbrowym imperium, to nowa produkcja Romero Games wyjdzie waszym oczekiwaniom naprzeciw.

W grze **pokierujemy losem jednego z 14 ambitnych gangsterów z chicagowskiego półświatka** (znajdziemy wśród nich m.in. Ala Capone), który wykorzysta historyczną szansę, by założyć nie do końca legalny biznes – może to być na przykład melina, dom publiczny albo kasyno. Ale żeby interes się kręcił, trzeba będzie zawierać sojusze z innymi gangsterami, przekupywać policję, pozyskiwać informatorów czy też zastraszać niechętnych do współpracy przedstawicieli władz. A w końcu skłonić konkurencję – za pomocą pistoletów maszynowych Thompson – do przebranżowienia. Ale to nie wszystko, bo gra zmusi nas także do rozwiązywania konfliktów wewnątrz naszego własnego gangu. John i Brenda Romero twierdzą, że udało im się uchwycić nie tylko realia historyczne, ale także klimat szalonych lat 20., dzięki czemu świat mafijnych porachunków wciągnie nas bez reszty. Warto wznieść toast za powodzenie tego projektu. ***[DaeL]***

Darksiders Genesis

PC, PS4, XBO, NS | hack'n'slash | Airship Syndicate | IV kwartał 2019

Czekaliśmy na finałowe tournée w skórze Waśni, ostatniego jeźdźca Apokalipsy, zamiast tego otrzymamy spin-offa, który zafunduje nam powrót do przeszłości i wyjaśni, jak to się wszystko zaczęło. Wspomnianego Waśni zresztą też nie zabraknie; ten wraz z Wojną wyrusza na krwawą krucjatę, rzucając wyzwanie samemu Lucyferowi, którego zakusy grożą zachwianiem utrzymywanej z trudem równowagi. Jeśli nie znajdziemy kompana do wspólnej zabawy, pokierujemy duetem bohaterów, przełączając się między nimi w dowolnym momencie.

Gra na pierwszy rzut oka wygląda jak twin-stickowa wersja Torchlighta i tym w zasadzie jest. Akcję będziemy obserwować z lotu ptaka, a rozgrywka skupi się w głównej mierze na dynamicznej walce przy wykorzystaniu broni (zarówno białej, którą włada Wojna, jak i palnej, preferowanej przez Waśń) oraz przydatnych talentów. Te będziemy rozwijać w trakcie kampanii, nie zabraknie też łupów, które zbierzemy z pobojowiska, a oprócz mięcha armatniego sprowadzimy do parteru kilku przerośniętych bossów. Jako że lokacje mają być wielopoziomowe i najeżone sekretami, spory nacisk położono na elementy platformowe. Jak na hack'n'slash sporo tu skakania, wspinania się i unikania pułapek, co z uwagi na umiejscowienie kamery może rodzić drobne komplikacje. ***[Siekiera]***

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS

PC, PS4, XBO | FPS, skradanka | CI Games | IV kwartał 2019

Nowe otwarcie. Po niezbyt udanym eksperymencie z otwartym światem Sniper wraca do dużych, ale zamkniętych map. Akcja Contracts nie jest przy tym w żaden sposób powiązana z poprzednimi.

Wcielisz się w najemnika, który będzie wykonywał między innymi tytułowe kontrakty. Między innymi, bo w trakcie prezentowanej podczas E3 misji pojawiały się dialogi sugerujące istnienie głównego wątku fabularnego spajającego wszystko w całość. Szczegółów nie zdradzono, wiadomo jedynie, że walczyć będziemy na Syberii. Dlaczego tam? Bo – jak wyjaśniają twórcy – zapewnia to odpowiednio dużą różnorodność: prócz zwykłych gór i lasów pojawią się również obszary całkowicie pokryte śniegiem, poprzecinane lodowatymi rzekami (taka właśnie była prezentowana mapa).

Żeby jednak nie było zbyt nudno, Syberia w grze to nie Syberia z naszej rzeczywistości. Ta wirtualna odłączyła się od Rosji, a że nie wszystkim przypadło to do gustu, na jej obszarze toczą się mniej lub bardziej regularne starcia. I to nie tylko pomiędzy oddziałami wojskowymi. **Gracz jest tylko jednym z wielu najemników operujących na tym obszarze.** I w tym miejscu do głosu dochodzą tytułowe kontrakty.

Te dostępne będą dla najemników kontrolowanych przez sztuczną inteligencję (bo Contracts to tytuł singlowy). Jeśli je zignorujemy, najpewniej i tak zostaną wypełnione. Z drugiej strony nic nie stoi na przeszkodzie, by je przejąć. W dowolny sposób: czy to wykonując je przed konkurencją, czy też upewniając się, że konkurencja nie będzie ich w stanie wypełnić. Bo – dajmy na to – będzie martwa. **Zaliczając kontrakty, będziemy się pięli w górę w rankingu najemników, co z jednej strony zapewni dostęp do trudniejszych (a więc i lepiej płatnych) zadań, a z drugiej strony sprawi, że będziemy konkurowali z coraz to lepszymi przeciwnikami.** Fajne!

Najważniejsze jednak, że najnowszy Sniper bardzo dobre wrażenie robi także podczas samego grania. W każdym razie jest tak w przypadku mapy, którą miałem okazję ogrywać w trakcie E3. Była zimowa, nocna, z lodowatą rzeką i całkiem spora: kilometr na kilometr spokojnie wystarcza, by pomieścić kilka mniejszych baz i jedną większą. Postać dzięki wyposażeniu mogła się dość szybko poruszać i nieźle się ukrywała – ale szybko ginęła, jeśli została wykryta. O to na początku było bardzo łatwo, mimo pojawiających się na ekranie wskaźników informujących o tym, że jest się w zasięgu czyjegoś wzroku. Oczywiście sam fakt, że zostanie się wykrytym to jeszcze nie koniec: paru przeciwników udawało mi się bez większych problemów załatwić, zwłaszcza jeśli nie byli ani ciężko opancerzeni, ani nie mogli liczyć na wsparcie. Ale wraży snajper, wóz opancerzony czy moździerz mogły w parę sekund zmienić wynik starcia. Co ciekawe, choć sama śmierć gry nie kończy, bo można ją wznowić, zmniejsza wypłatę, więc generalnie lepiej wykonać misję, pozostając przy życiu.

Outriders

PC, PS4, XBO | co-op, strzelanka | People Can Fly | III kwartał 2020

Wydawana pod skrzydłami Square Enix kooperacyjna strzelanka to najnowszy projekt ludzi stojących za Bulletstormem – People Can Fly. Outriders osadzone zostało w mrocznym, bezwzględnym świecie science fiction, w którym ludzkość była zmuszona opuścić umierającą Ziemię i przenieść się na planetę Enoch. Również tam życie nie okazuje się sielanką – wcielimy się w jednego z Outriderów, których celem jest wytropienie źródła tajemniczego sygnału nadawanego gdzieś z dzikich ostępów. **Gra ma opierać się na wyrazistej historii i trybie kooperacji pozwalającym na dołączenie i opuszczenie rozgrywki w dowolnym momencie.** W Outriders można będzie bawić się w pojedynkę, dwie albo trzy osoby. ***[Ninho]***

Wrażenia tak z prezentacji, jak i późniejszego ogrywania mam bardzo pozytywne. Jeśli tylko pozostałe mapy będą równie fajne, a do tego dostaniemy sensowną fabułę i odpowiednio różnorodne zadania, Sniper Ghost Warrior Contracts będzie nie tylko najlepszą częścią serii, ale także w ogóle najlepszą grą ze snajperem w roli głównej. I to nie wyłącznie dlatego, że obecnie w zasadzie nie ma już konkurencji, a zwłaszcza osadzonej w czasach przypominających współczesne. ***[Allor]***

Bleeding Edge

PC, XBO | akcja, 4v4 | Ninja Theory | 2020

Totalnie szalone i niepodobne do niczego, co udało się popełnić ekipie w przeszłości. Najnowsze dzieło Ninja Theory to sieciowe doświadczenie, w którym darmo szukać fabularnej kampanii dla jednego gracza. Tym razem **Brytyjczycy żenią bijatykę z hero shooterem, w którym wszystkie chwyty będą dozwolone**, a na specjalnych arenach zmierzą się dwie czteroosobowe drużyny złożone z największych indywiduów, jakich widział świat.

Będzie ich dziesięciu, zostaną podzieleni na klasy (ofensywa, defensywa, wsparcie) i mają się od siebie znacznie różnić – tak wyglądem, jak i wachlarzem użytecznych umiejętności (podstawowe, pasywne i trzy specjale na łebka). Opcje personalizacji każdego herosa mają być dość mocno zaawansowane; zmienimy nie tylko kosmetykę, ale i przydatność bojową, grzebiąc w koszyku cybernetycznych wszczepów. W akcji wygląda to jak Anarchy Reigns na sterydach, będzie więc dynamicznie i kolorowo, choć nieco chaotycznie. ***[Siekiera]***

Ancestors: The Humankind Odyssey

PC, PS4, XBO | akcja, survival | Private Division | 27 sierpnia 2019

Akcja zaczyna się jakieś 10 milionów lat przed naszą erą, pośród dżungli (a potem sawanny) Afryki. **Tu nie będzie żadnej mapy, żadnej misji do wykonania.** Cała gra będzie jedną wielką misją – odyseją. Trzeba po prostu „wyjść na ludzi". Sterując protohominidem, eksplorujemy otaczający nas świat... i ewoluujemy, nabierając coraz bardziej ludzkich kształtów i umiejętności – od choćby sprawnego poruszania się na dwóch kończynach, używania i tworzenia narzędzi, po zdolność komunikowania się za pomocą artykułowanej mowy. **Wybór kierunku i tempa ewolucji zależy głównie od gracza**, tzn. jego stylu gry i decyzji, jakie podejmie. Nic tu nie jest odgórnie narzucone i oskryptowane.

To będzie jak symulator Australii – **wszystko chce nas zabić**. Od otoczenia i klimatu (da się utonąć, da się umrzeć z głodu i pragnienia), poprzez drapieżniki, agresywnych roślinożerców (nie drażnić bawołów!), po hominidów z wrogiej hordy. Można się też otruć nowym pokarmem, ulec śmiertelnemu wypadkowi podczas nadrzewnych akrobacji czy odnieść ciężką kontuzję podczas polowania na grubego zwierza. Śmierć hominida na szczęście nie kończy gry – tzn. nie musi kończyć, bo możemy przejąć kontrolę nad innym członkiem naszego klanu, o ile takowy istnieje.

Ewolucja ma trwać jakieś 8 mln lat, co przełoży się na 40-50 godzin gry. Materiały na E3 pokazały też znaczny progres, jeśli idzie o oprawę Ancestors: The Humankind Odyssey, co nastraja optymistycznie przed premierą, która już w sierpniu. ***[Smg]***

Gylt

Stadia | skradanie, potwory | Tequila Works | listopad 2019

Twórcy Sexy Brutale i Rime powracają z kolejną grą, w której na pierwszym miejscu ma znajdować się fabuła. Główną bohaterką Gylt jest Sally, mała dziewczynka poszukująca zaginionej kuzynki w mieście wyjętym z lat 90. ubiegłego wieku. Nie straszy tam jednak brak internetu i smartfonów, miejsce okazuje się wynaturzone i odrealnione, a przy tym pełne potworów, które wykorzystują prześladujące dziewczynkę lęki. Weteranów gier studia nie powinno zbyt wiele w Gylcie zaskoczyć – czeka nas **gra, w której elementy logiczne łączą się z akcją, a także skradanką i horrorem**. W Sally wcielimy się najpewniej w listopadzie tego roku, ma być to jeden z tytułów startowych Google Stadii i exclusive platformy Google'a. ***[Ninho]***

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

PC, PS4, XBO | FPS, co-op | MachineGames/Arkane | 26 lipca 2019

Nie da rady trzepać kolejnych części nawet tak zakorzenionej w przeszłości serii, jak Wolfenstein, bez jakiegokolwiek postępu w mechanizmach rozgrywki. I Youngblood jest tego doskonałym przykładem.

Przygody sióstr Blazkowicz pierwotnie miały przybrać formę i „rozmiar" przypominające Old Blood, samodzielny dodatek do The New Order. Po zaangażowaniu w sprawę Arkane Studios (konkretniej: oddziału z Lyonu odpowiedzialnego za serię Dishonored) eksperyment szybko wymknął się jednak spod kontroli. Dziś developerzy mówią o tym, że **gameplayowy i jakościowy przeskok pomiędzy Youngblood a The New Colossus jest większy niż między dwiema poprzednimi odsłonami serii**. A ja miałem okazję sprawdzić to na specjalnym pokazie jeszcze przed targami E3.

Akcja gry osadzona jest w 1980 roku, w okupowanym przez nazistów Paryżu. Dwie osiemnastoletnie córki B.J. Blazkowicza i Anyi – Jess i Soph – poznajemy w sympatycznej cutscence, gdy jeszcze w swym amerykańskim domu przysposabiane są przez rodziców do tego, by radzić sobie w niespokojnych czasach. Już za chwilę jednak, napompowane nastoletnim entuzjazmem i burzą hormonów, rzucą się na ulice stolicy Francji w poszukiwaniu zaginionego staruszka. MachineGames jak zwykle podeszło do narracji z rozmachem i jajem – **dziewczyny to nieposkromione wilczyce i wariatki, polubiłem je od pierwszego wejrzenia**, jeszcze przed genialną sceną ich wspólnego pierwszego zabójstwa.

Choć w pierwszych kadrach historii brunetka Jess uczy się z ojcem strzelać, a krótko ostrzyżona Zośka pod okiem matki trenuje walkę wręcz (i przeklinanie po polsku), pod względem rozgrywki różnice między siostrami będą czysto kosmetyczne. Ot, na początek zabawy pierwsza weźmie w dłonie ulepszony karabin, a druga zmodyfikowaną strzelbę, ale nic nie będzie stało na przeszkodzie, by w trakcie rozgrywki odblokować te same upgrade'y i umiejętności dla każdej protagonistki.

Niezależnie od tego, czy będziemy grać solo, czy w kooperacji, druga siostra zawsze będzie nam towarzyszyć na polu walki (w pierwszym przypadku developerzy zarzekają się, że jeżeli AI padnie, to tylko z naszej winy, bo np. źle oceniliśmy sytuację i władowaliśmy się tam, gdzie nie trzeba było). O tym, że będzie trzeba grać uważnie i wspierać się wzajemnie, przekonałem się kilkakrotnie, gdy jeden czy drugi chytry Szkop „wyzerował" mnie w sekundę serią w plecy. Pomóc tu mogą chociażby „ładowane" gesty podnoszące chwilowo statystyki towarzyszki, ale także momenty pozwalające zaaranżować wspólne ciche zabójstwa.

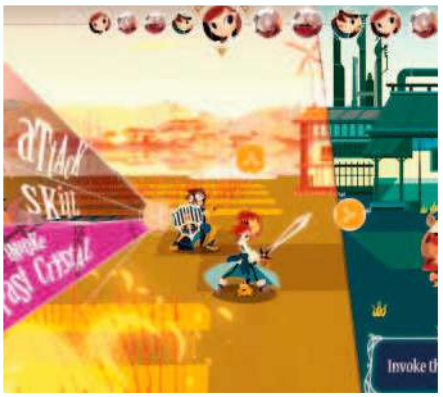
A skoro o tym, wpływ Arkane widoczny będzie przede wszystkim w budowie etapów – **do zwiedzenia będą trzy ogromne, otwarte dzielnice Paryża, między którymi przeskoczymy poprzez hub w katakumbach**. Zaoferują multum ścieżek

Age of Empires II: Definitive Edition

PC | RTS | Forgotten Empires/Tantalus| jesień 2019

Zeszłoroczny remake „jedynki" wielu fanów serii rozczarował, stąd na odświeżoną wersję jej następczyni wszyscy czekamy z nieco większą rezerwą. Na szczęście przed twórcami stoi tym razem dużo łatwiejsze zadanie – w końcu wiadomo już, że tytuł nie spotka się z najpowszechniejszymi zarzutami wobec poprzedniczki. AoE II jest pod każdym względem lepsze od pierwowzoru (chociaż ten wygrywa realiami, w końcu starożytność > średniowiecze); najlepiej świadczy o tym popularność wydanej kilka lat temu wersji HD, w którą wciąż zagrywają się tłumy (nie wspominając o aktywnej scenie esportowej). Zresztą dodatki do tej ostatniej również wejdą w skład definitywnej edycji, a wraz z nimi **w grze pojawi się zupełnie nowe rozszerzenie – The Last Khans – dodające cztery nowe cywilizacje (co da łącznie 35 stronnictw) oraz trzy kampanie**. Całość, rzecz jasna, zostanie podrasowana pod względem grafiki, pozwalając oglądać rosnące zamki nawet w 4K; odświeżeniu nie umknie także ścieżka dźwiękowa. Microsoft nie zamierza przy tym powtórzyć swoich wcześniejszych błędów – remake AoE II trafi więc nie tylko do sklepu firmy, ale również na Steama (zresztą „jedynka" też się tam niedługo znajdzie, a obie ukażą się w ramach pecetowego abonamentu Xbox Game Pass). ***[Witold]***

do celu i sposobów na pozbycie się wrażych patroli. Niem(il)com (którzy będą levelować wraz z nami, co sam w grach niespecjalnie lubię), co ciekawe, dodano paski życia, aby ułatwić graczom skupianie wysiłków na konkretnych celach (wśród nich wypatrzyłem wiele gąbek na ołów rodem z The Division). Dziewczyny po drodze będą zaś zbierać punkty doświadczenia (i poziomy) oraz srebrne monety – pierwsze do odblokowywania umiejek ich pancerzy (np. niewidzialności czy taranowania), drugie do personalizacji i wymiany niemal każdego podzespołu pukawek. Zapowiada się smaczny kąsek dla fanów co-opowych strzelanek. ***[enki]***



Cris Tales

PC, PS4, XBO, NS | jRPG | Dreams Uncorporated, SYCK | 2020

Czy można przejść obojętnie obok listu miłosnego do klasycznych jRPG w oprawie przypominającej nieco dzieła Cartoon Saloon („Sekret księgi z Kells")? Pewnie, że nie! Zwłaszcza że jest demo gry. Zaczyna się ono... rozczarowująco. Rzuceni in medias res walczymy z goblinami, nie rozumiejąc, kto zacz i co się dzieje. Samo starcie nie jest przy tym przesadnie zajmujące: ot, walka turowa, w której używamy specjalnych umiejętności lub po prostu atakujemy. Urozmaiceniem jest możliwość uniknięcia czy zadania dodatkowych obrażeń, gdy naciśniemy przycisk w odpowiednim momencie.

Na szczęście po chwili twórcy zabierają nas na początek opowieści, gdzie poznajemy mieszkającą w sierocińcu Crisbel, która podczas prologu zdobywa moc widzenia „możliwości". Nasz obraz zostaje podzielony na trzy części: w środku poruszającą się z nami teraźniejszość, po bokach przeszłość i przyszłość. Dzięki temu **możemy oglądać świat gry z trzech perspektyw (np. wiatraki w tle stające się kominami fabryk)**. W tym ludzi: widzimy więc dziewczynkę zmieniającą się w dorosłą kobietę, a kiedy się oddalimy – starszą panią. Nie tylko jest to świetny środek narracyjny, ale także klucz do rozwiązania zagadek i podstawa podejmowania fabularnych decyzji. Manipulacja czasem istotna jest też podczas starć: Crisbel może postarzyć wrogów po prawej i odmłodzić tych z lewej. Pozwala to np. polać wodą tarczę przeciwnika, a później momentalnie ją „zardzewieć" – może być z tego naprawdę miły system walki! ***[Witold]***

Deathloop

platformy nieznane | akcja | Arkane Lyon | data nieznana

Przeczesałem twitterowe profile reżysera gry, Dingi Bakaby, oraz dyrektora artystycznego, Sébastiena Mittona. Przetestowałem wyszukiwarkę Google'a każdą możliwą kombinacją słów, cal po calu sprawdziłem stronę gry i... przyniosło to zero informacji. Internet nie wie nic o Deathloop – nowej grze Arkane Lyon – ponad to, co zobaczyliśmy i usłyszeliśmy na konferencji Bethesdy podczas E3. A dowiedzieliśmy się niewiele. Twórcy nie zdradzili ani daty premiery, ani nawet platform, na których gra się pojawi. Wiemy jedynie, że trafimy „na pogrążoną w anarchii wyspę Blackreef", gdzie staniemy po jednej ze stron w odwiecznej walce pary zabójców – Colta i Juliany. Dlaczego odwiecznej?

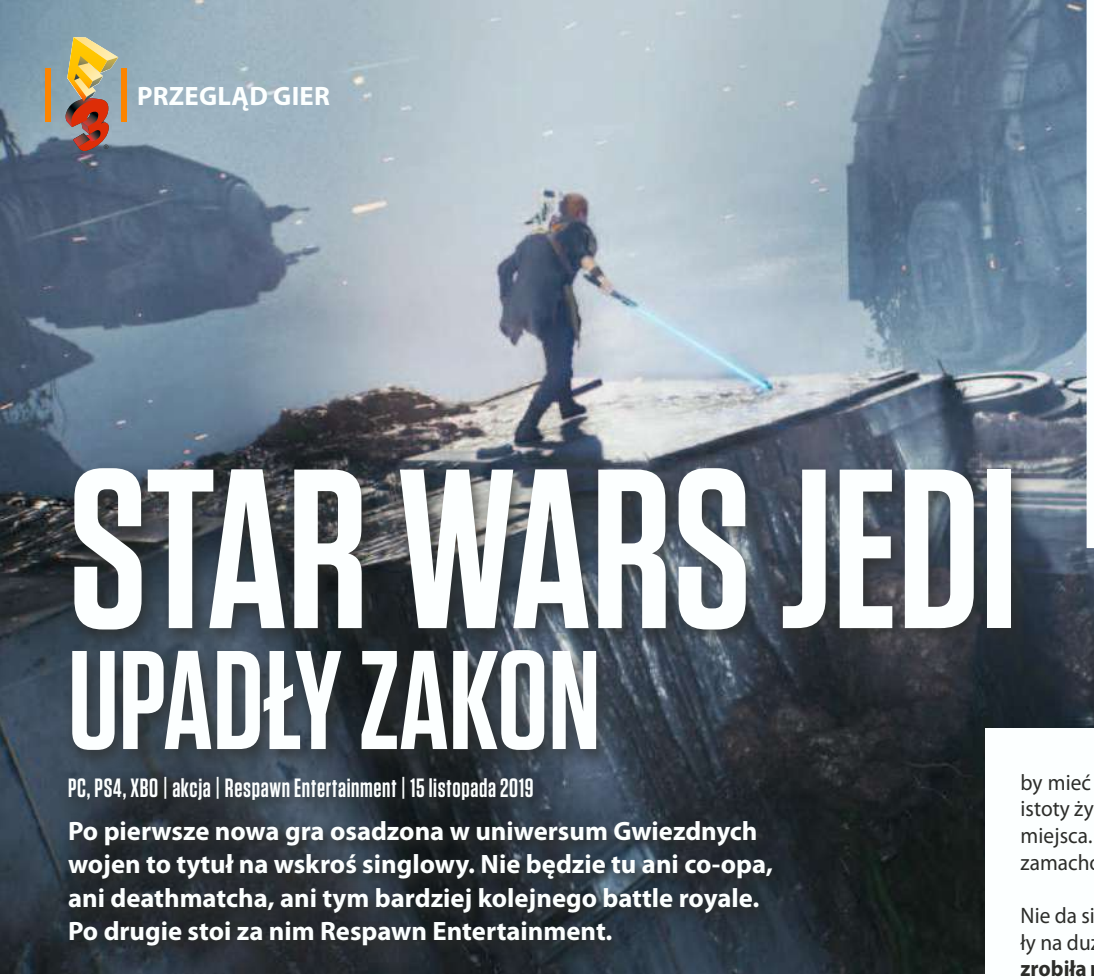
Odpowiedź tkwi w nazwie gry – **mieszkańcy Blackreef wpadli w pętlę czasową, w której wciąż i wciąż odradzają się również główni bohaterowie**. Każdy ma inną motywację, każdy wierzy, że zabicie drugiej osoby pozwoli zrealizować postawiony przed nim cel. Juliana chce, by cykl trwał, Colt zrobi wszystko, by zatrzymać przeciwnika. Czy mamy do czynienia z zabawą dla więcej niż jednego gracza? Czy czeka nas przedziwny battle royale? Czy będzie to gra PvPvE? Odpowiedzi na te pytania udzieli przyszłość. Arkane już teraz zdążyło natomiast obiecać, że **czeka nas wyjątkowa historia ze skrupulatnie zaprojektowanymi poziomami oraz rozgrywką, w której będziemy mogli podejść do każdego problemu na własny sposób**. Wypisz, wymaluj każda dotychczasowa gra studia. Mając w pamięci choćby Dishonored 2, jestem w stanie dać developerom kredyt zaufania. Wszak ich dotychczasowe portfolio to niekończąca się pętla świetnych gier. ***[Ninho]***

Maneater

PC, PS4, XBO | RPG | Tripwire Interactive | 2019

Ostatnio Tripwire wykupiło prawa do Maneatera od dotychczasowego developera, Blindside Interactive. Przemodelowano następnie systemy rządzące rozgrywką, a patrząc po dostępnym na E3 demie, **można domniemywać, że grę przeniesiono także na dużo nowocześniejszy silnik**. Założenia pozostały jednak te same – wcielimy się w chcącego pomścić matkę rekina. Jako że gra ma być erpegiem, będziemy zdobywać nowe poziomy doświadczenia – wraz z każdym zwiększymy nieznacznie nasze możliwości. Przyjdzie nam także przechodzić przez kolejne etapy rozwoju – od małego rekinka, poprzez dorosłego, seniora, aż po fazę mega. Każda kolejna faza będzie ogromnym skokiem dla naszych statystyk. Ostatnia gałąź drzewka progresu to natomiast ewolucja, która pozwoli np. na zmianę zębów na metalowe (by przegryzać łódki), zwiększenie siły ogona czy mutację skrzeli.

Maneater nie sili się na powagę, twórcy zapowiadają, że **czeka nas wodne GTA, w którym, zamiast gangsterem, będziemy rekinem**. Ze słynną serią Rockstara łączy grę także otwarty świat – podzielony na siedem regionów (od plaż, po mokradła). W każdym czekać ma drapieżnik alfa, czyli boss, którego przyjdzie nam pokonać i przejąć jego rolę. Do tej pory zdecydowanie najmniej usłyszeliśmy o fabule i podejściu do tego, co w RPG kluczowe, tj. questów. Czy Maneater będzie czymś więcej niż tylko shark-tastycznym przeżyciem, dowiemy się jeszcze w tym roku. ***[Ninho]***



STAR WARS JEDI UPADŁY ZAKON

PC, PS4, XBO | akcja | Respawn Entertainment | 15 listopada 2019

Po pierwsze nowa gra osadzona w uniwersum Gwiezdnych wojen to tytuł na wskroś singlowy. Nie będzie tu ani co-opa, ani deathmatcha, ani tym bardziej kolejnego battle royale. Po drugie stoi za nim Respawn Entertainment.

Wielu osobom studio może się kojarzyć wyłącznie z Apex Legends, ale warto pamiętać, że jego założyciele stworzyli wcześniej Call of Duty, a później – już jako Respawn – serię Titanfall. OK, te tytuły miały multi, ale jednocześnie dobrego singla (W Titanfallu 2 – wręcz rewelacyjnego).

Po trzecie zaś szefem nowego projektu został Stig Asmussen, wcześniej odpowiedzialny za God of War III i świetnie znający się na walce na bliskim dystansie, a do tego zakochany w Metroidach lub Castlevaniach. Dzięki temu **poziomy w Jedi mają być nie tylko duże, ale także odpowiednio skomplikowane, pełne miejsc niedostępnych dla zwykłych śmiertelników**. Dobrze się więc składa, że gracz wciela się tu nie w zwykłego śmiertelnika, ani nawet żołnierza sił specjalnych, ale w dysponującego Mocą Padawana. Akcja gry osadzona jest po III epizodzie i po rozkazie 66. Nie powinno więc dziwić, że z jednej strony jest wyjątkowy (bo większość Jedi już nie żyje), a z drugiej, że przez lata musiał ukrywać swoje zdolności. W końcu ich jednak użył, by uratować przyjaciela przed paszczą sarlacca, co jednak nie uszło uwadze Imperium i... tak oto rozpoczynać ma się nasza przygoda.

Prezentowany podczas E3 gameplay to jednak jeden z dalszych leveli, w którym nasz bohater najpierw spotyka Sawa Gerrerę, a następnie razem z nim i jego ludźmi uwalnia – bezkrwawo – wookiech. Żeby nie było: bezkrwawo tylko dlatego, że w grze (przynajmniej na razie) nie ma krwi. Nie znaczy to jednak, że nasz bohater ogranicza się do „to nie są roboty, których szukacie". Wręcz przeciwnie! Padawan, w którego się wcielamy, nie tylko świetnie włada mieczem świetlnym (z odbijaniem strzałów w strzelających włącznie), potrafi także przy pomocy Mocy przyciągać i rzucać obiektami, czy zatrzymywać czas. Nie tylko po to, by mieć łatwiej w walce (bo „obiekty" to również istoty żywe), ale także aby przedostać się w nowe miejsca. Na przykład zatrzymując wielkie koło zamachowe czy rozwalając wrota.

Nie da się jednak ukryć, że choć lokacje wyglądały na duże i zróżnicowane, **największe wrażenie zrobiła na mnie walka**. Padawan nie ma bowiem żadnych oporów przed przyciągnięciem szturmowca i nabiciem go na miecz, a następnie rzuceniem ciałem w kolejnego przeciwnika. Co ważne, zwykli wrogowie giną od jednego ciosu czy rzutu (na marginesie: tak, mieczem też można rzucać), ale są również lepsi od nich. Ba, jednym z głównych przeciwników ma być Druga Siostra, czyli inkwizytorka szkolona przez Dartha Vadera. Podczas E3 jej nie pokazano, byli za to szturmowcy szkoleni specjalnie do walki z Jedi i do ubicia wymagający nie jednego, ale trzech lub czterech trafień. A także wielkie pająki i roboty, w tym jeden znany z Rogue One.

Wygląda to wszystko bardzo obiecująco, zwłaszcza gdy doda się do tego zapewnienia o długiej rozgrywce. Oczywiście może się jeszcze zdarzyć, że klątwa EA wszystko popsuje, ale skoro Respawnowi udało się z Apeksem, to pozwalam sobie w przypadku tego tytułu na ostrożny entuzjazm. I to nie tylko dlatego, że kochałem Jedi Knighta. ***[Allor]***

No Straight Roads

PC, PS4 | muzyczna | Metronomik | 2019

Gra rytmiczna z dwójką bohaterów tworzących undergroundowy zespół rockowy, którzy bohatersko walczą za pomocą gitary i pałeczek do perkusji ze złymi wydawcami elektronicznej łupaniny. Znaczy – taki temat miał akurat ogrywany przeze mnie poziom, ale tych będzie więcej, każdy poświęcony innemu bossowi. Przejście gry zająć ma 10-15 godzin, potem zostanie masterowanie lub czekanie na DLC. Fajne? **Jeśli lubisz gry muzyczne, w których paca się w pada, a nie tańczy czy śpiewa, No Straight Roads to intrygująca gra**, zwłaszcza że stoją za nią ludzie, którzy maczali palce w Final Fantasy XV czy Nier: Automata. ***[Allor]***

Spiritfarer

PC, PS4, XBO, NS | przygodowa, eksploracja, crafting
Thunder Lotus Games | 2020

Zwiastun z E3 mnie oczarował, ale im więcej czytam o Spiritfarerze (na którego zresztą notorycznie pluję, nazywając go niechcący Spitfarerem), tym bardziej mnie zachwyca. Stella jest odpowiednikiem mitologicznego Charona, która zamiast przez Styks przewozi dusze umarłych do świata pozagrobowego przez rozległe morza w nieustannie rozbudowywanym statku mieście. Dziewczynie towarzyszy kot Daffodil, w którego druga osoba może się zresztą wcielić w opcjonalnej lokalnej kooperacji. Rozgrywka – **rozpisana ponoć w wersji minimum na 30 relaksujących godzin**, a gdyby ktoś chciał poznać wszystko, na setki – to gatunkowa hybryda polegająca na eksploracji szerokich wód, gromadzeniu zasobów (górnictwo, zbieractwo), craftingu (w tym gotowanie i tkactwo), wspomnianej rozbudowie i ulepszaniu łajby, a nawet sekwencjach platformowych.

Jako że „odprowadzasz" naraz zaledwie kilkoro bohaterów (w tej roli zwierzęta o ludzkich cechach), dostaniesz okazję nawiązania z nimi głębszych relacji poprzez prezenty i rozmowy, przez co nieuchronne pożegnanie może okazać się trudne. Naturalnie też morza i pogoda bywają niespokojne – tak sugeruje szalejąca pod koniec zwiastuna burza – więc zakładam, że nie zabraknie również oskryptowanych bądź proceduralnie generowanych wydarzeń fabularnych. Thunder Lotus obiecuje także wzruszającą historię o śmierci i personalizację „łodzi, postaci, a nawet kota" – od razu widać, że wie, co dobre. ***[9kier]***

Minecraft Dungeons

PC, PS4, XBO, NS | hack'n'slash | Mojang | wiosna 2020

To jedna z najbardziej wyczekiwanych przeze mnie gier zapowiedzianych na przyszły rok. Nie, nie dlatego, że wydaje się lepsza niż Watch Dogs czy Cyberpunk. Jednak w przeciwieństwie do nich w tę grę będę mógł bez problemu grać razem z potomkiem, który teraz spędza masę czasu w zwykłym – nieco nudnawym – Minecrafcie. W Dungeons zamiast szukać sobie zajęcia (i modów) dostaniemy jasno określony cel. No, powiedzmy że jasno, bo póki co wszystko wskazuje, że będziemy mieli do czynienia z **czymś w rodzaju klona Diablo, tyle że z dobrze znanymi wielkimi pikselami i kanciastą grafiką**.

Sednem rozgrywki będzie więc po prostu eksploracja losowo generowanych podziemi, walka z bossami (też losowymi) i kompletowanie coraz to lepszego ekwipunku, który potem będzie można jeszcze bardziej ulepszać. Crafting też się pewnie pojawi, choć na razie pozostaje tajemnicą. Wiadomo natomiast, że nie będzie podziału na klasy, a umiejętności będą zależały jedynie od posiadanego sprzętu. I jeszcze jedno: prócz multi dla maksymalnie czterech graczy dostępny będzie także single, a gra – choć stoi za nią Microsoft – pojawi się także na sprzęcie konkurencji. ***[Allor]***

El Hijo

PC, PS4, XBO, NS | skradanka | Honig Studios | 2020?

Osadzona na Dzikim Zachodzie gra z szukającym swojej matki sześciolatkiem w roli głównej. Na pierwszy rzut oka nie brzmi to może zbyt interesująco, ale bez obaw – to nie wyciskacz łez, ale normalna skradanka, tyle że całkowicie pozbawiona przemocy. W pierwszych etapach, które miałem okazję ogrywać, pojawiają się wprawdzie kamienie i papryczki chili, ale te pierwsze służą jedynie do odwracania uwagi, a drugie do doprawienia zupy, dzięki czemu odpowiadający za nią mnich pobiegnie w ustronne miejsce, odblokowując jedną z dróg ucieczki. Takich opcji ma być znacznie więcej, od gracza zależeć będzie, którą wybierze. Co ważne, porażka powoduje jedynie cofnięcie się do punktu kontrolnego, których było na tyle dużo, że traciło się co najwyżej kilkanaście sekund, a nie minut. Jeśli dodać do tego klimat spaghetti westernów i przyjemną dla oka oprawę – tak, **jeśli lubisz skradanki, warto mieć ten tytuł na uwadze**, mimo iż nie podano jeszcze daty premiery (wiadomo jedynie, że w pierwszej kolejności pojawi się na PC, a na wersje konsolowe trzeba będzie poczekać dłużej). ***[Allor]***

MARVEL'S AVENGERS

PC, PS4, XBO | akcja, co-op | Crystal Dynamics, Eidos Montreal | 15 maja 2020

Po konferencji Square Enix wiemy już, że zemścimy się w maju przyszłego roku... ale niewiele więcej. Do nowej gry wydawca zaangażował studia odpowiedzialne za nowożytną dylogię Deus Eksa i nowożytną trylogię Tomb Raidera – serie tyleż uznane, co wytracające sprzedażowy impet. Mściciele to temat wyraźnie bardziej chodliwy, ale na razie nie widzę, dokąd rynkowe trendy miałyby ich zabrać.

Za zamkniętymi drzwiami zobaczyliśmy ponaddwudziestominutowy fragment rozgrywki, który fabularnie nie wykroczył poza publiczny zwiastun. Obchody celebracji superbohaterskiego A-Day zakłóca atak na most Golden Gate, w którego odparcie angażuje się kwintet w osobach: Samiec Alfa, Samiec Gamma, Tarcza (w przynajmniej dwóch tego słowa znaczeniach), Młot (w przynajmniej dwóch tego słowa znaczeniach) oraz Kobieta. Punktowy atak okazuje się jedynie zasłoną dymną. Udaną, czego skutkiem jest ludobójstwo dokonane na mieszkańcach San Francisco. Obwinieni za tragedię Avengersi trafiają na śmietnik historii, z którego wygrzebią się pięć długich lat później... Punkt wyjścia brzmi podobnie do „Końca gry", ale na tym podobieństwa brzmieniowe się kończą: zamiast Marka Ruffalo w roli Hulka usłyszymy Troya Bakera, zamiast Scarlett Johansson w Black Widow wcieli się Laura Bailey, a Roberta Downeya Juniora zastąpi na stanowisku Iron Mana Nolan North. Nawiasem mówiąc, **gra nie ma nic wspólnego z filmowym uniwersum MCU, ale graficy tak bardzo postarali się upodobnić postacie do ich filmowych odpowiedników, że zasłużyli na moc kpin, która słusznie przelała się przez social media**.

Wedle prasowego komunikatu gra ma miksować „filmowy sposób opowiadania historii" z singlem i/lub czteroosobowym co-opem, co oznacza tyle, że zgrabnie wyreżyserowane cutscenki i sekwencje QTE sąsiadują tu ze starciami. W polu herosi nie odbiegają wiele od swoich kolegów po spandeksie – Batmana i Spider-Mana. Thor rzuca młotem lub kręci nim jak kołowrotkiem, a gdy się wzburzy – korzysta z burzy, piorunując oponentów nie tylko spojrzeniem. Iron Man radzi sobie z przeciwnikami wyposażonymi w jet packi, a promieniem z piersi niszczy wieżyczki strażnicze. Hulk to ekspert w okładaniu oponentów innymi oponentami, ale też samochodami czy fragmentami zabudowań. W dodatku uskutecznia po walącym się moście niezgorszy platforming. Kapitan Ameryka namierza zagrożenia tarczą z wibranium i chroni się za nią przed strzałami, nieźle radzi sobie również w wykańczaniu tych, których zawczasu podbije. Podczas gdy w demie panowie skupili się na niwelowaniu zniszczeń, Czarna Wdowa w pojedynkę zmierzyła się z kierującym dywersją Taskmasterem. Boss był zresztą klasyczny niby „Piąta symfonia". Unik. Doskok. QTE. Unik. Doskok. QTE.

Chociaż „cudowność" wpisano już w pierwszy człon tytułu – **dziełko Crystal Dynamics to na razie żaden cud**. Na prolog składała się ciąg oskryptowanych walk w mało interaktywnym środowisku, co więcej, mimo oczywistych różnic w gabarytach, każdy bohater ma dość podobne ataki (podstawą jest fala uderzeniowa). Jaka jednak będzie struktura misji, czy możemy liczyć na otwarty świat, a może huba, z poziomu którego wyprawimy się na mozolny grind? Jak będzie przebiegać rozwój herosów i co z aktywnościami pobocznymi? Prowadzący wspomniał o „rosnącej ofercie personalizowanych herosów" (prym ma wieść Hank Pym, czyli Ant-Man, który mignął w zwiastunie), ale jak ta personalizacja ma wyglądać i jak wiele zawartości scedowano na DLC? (Które mają być nieodpłatne, dodajmy). Dopóki nie poznam odpowiedzi na te pytania – wybaczcie, ale powściągnę entuzjazm. ***[Papkin]***

Midnight Ghost Hunt

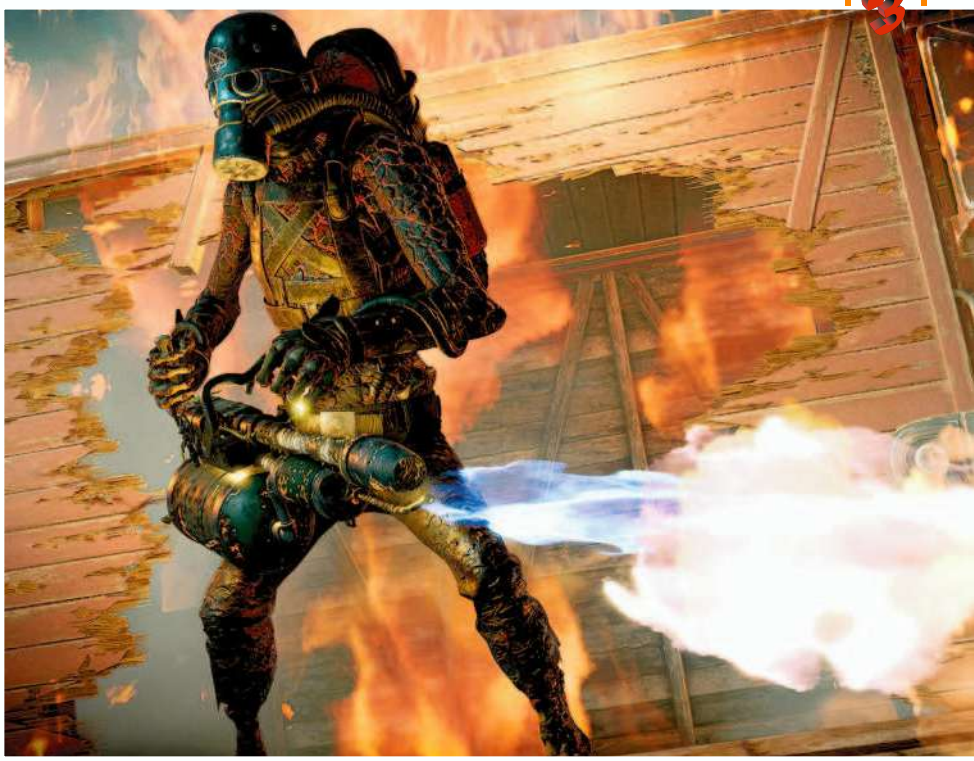
PC | prop hunt | Vaulted Sky Games | data nieznana

To odświeżenie formuły słynnego Garry's Mod, który spopularyzował gatunek prop hunt – grę w chowanego, w której część graczy przybiera formy różnych przedmiotów, a reszta ma za zadanie ich odszukać. Koncept nie jest więc nowy ani świeży – dlaczego więc warto o Midnight Ghost Hunt pisać? Po pierwsze – wygląda jak żywcem wyjęta z „Pogromców duchów". Po drugie – do znanej koncepcji dodaje pewnego rodzaju twist. **Tutaj duchy nie tylko mogą się odgryzać łowcom, ale gdy na zegarze wybije północ, role zostają odwrócone i to istoty nadprzyrodzone rozpoczynają polowanie.** Stąd też głównym zadaniem czterech szukających jest zakończenie rozgrywki przed godziną zero. Jeśli im się nie uda... no cóż, lepiej by się udało. ***[Ninho]***

Ori and the Will of the Wisps

PC, XBO | metroidvania | Moon Studios
11 lutego 2020

O sequelu Ori and the Blind Forest pisaliśmy i w zeszłym roku, i dwa lata temu, a rozmaite przecieki docierały do graczy znacznie wcześniej. Emocje zdążyły już opaść, a zdradzona w nowym zwiastunie data premiery jest wprawdzie nieprzesadnie odległa, ale też nie na tyle bliska, by przebierać nogami. Pokazane fragmenty rozgrywki, przedstawiające starcia z istotami wielkiego kalibru (czy raczej ucieczki przed zębami, szponami, dziobami bądź mackami), dają nadzieję na spory rozmach. Jestem przekonana, że Moon Studios nie zawiedzie oczekiwań graczy, zwłaszcza że **w znanym sosie zanurza nowy sposób walki i zmodyfikowane mechanizmy rozgrywki**. Przypomnę tylko, że w 2017 Thomas Mahler, szef studia, mówił na NeoGAF-ie: „Will of the Wisps ma być tym dla Blind Forest, czym Super Mario Bros. 3 było dla pierwszego Super Mario Bros.". ***[9kier]***



Zombie Army 4: Dead War

PC, PS4, XBO | strzelanka, kooperacja | Rebellion | I kwartał 2020

Wojna nigdy się nie zmienia, a przynajmniej nie w scenariuszach pisanych przez ekipę Rebellion. Hitler, którego ustrzeliliśmy w finale trylogii, jakimś cudem wraca z martwych, a wraz z nim jego gnijąca armia.

Raz jeszcze staniemy do nierównej walki z trójką kamratów u boku (co-op będzie oczywiście opcjonalny, a dołączenie do zabawy możliwe w każdym momencie), a szeregi nieumarłych uzupełni kilka nowych maszkar; wśród nich między innymi wyrośnięty naziol z miotaczem ognia, góra mięcha wyposażona w przerażająco wielką piłę tarczową czy obładowani dynamitem zombie-samobójcy.

Nasi podopieczni zostaną podzieleni ze względu na specjalizację oraz wyposażeni w broń, którą zmodyfikujemy w trakcie kampanii (dodatkowe obrażenia od elektryczności? Żaden problem). **Nowością mają być ataki specjalne odpalane podczas walki w zwarciu oraz unikalne umiejętności właściwe każdej klasie, jak elektryczna piącha czy seria szybkich headshotów.** Cieszy spory wachlarz pułapek środowiskowych, nie zabraknie też wizytówki serii, czyli rentgenowskich postrzałów. Zmieni się za to teatr działań – opuszczamy Berlin, kierując się tym razem do malowniczej Italii. Czyżby recykling miejscówek ze Sniper Elite 4? ***[Siekiera]***

Astral Chain

NS | hack'n'slash, śledztwa | PlatinumGames | 30 sierpnia 2019

Symulator cyberpunkowego policjanta, nad którym (symulatorem, chociaż nad policjantem też) pracuje PlatinumGames – a konkretnie Takahisa Taura (Nier Automata) pod nadzorem Hidekiego Kamiyi (Bayonetta). Podczas prezentacji na E3 zobaczyliśmy kreator postaci (dwóch – niezależnie od tego, co zrobimy im z fryzurami i kolorem skóry, ze względu na fabułę zawsze będzie to brat i siostra), a następnie shmupowatą sekwencję pościgu na motocyklu – no i, oczywiście, mnóstwo walki. Już na pierwszy rzut oka każdy, kto miał do czynienia z Bayonettą czy Metal Gear Rising, rozpozna tu styl Platinum – **tym razem jednak sterować będziemy dwiema postaciami naraz**. Jedną jest główny bohater lub bohaterka, drugą – jego/jej Legion, czyli (w skrócie) oswojony kosmita na łańcuchu. Mieliśmy też okazję pooglądać śledztwo, w którym również pomagać nam będą Legiony. Choć starcia i zabawa w detektywa to dwa główne filary rozgrywki, twórcy obiecują, że będzie ona znacznie bardziej zróżnicowana. ***[spikain]***

Chivalry II

PC | first person slasher
Torn Banner Studios/Tripwire | 2020

Jedna z przyjemniejszych niespodzianek targów. Studia Torn Banner Studios i Tripwire zapowiedziały wspólny projekt: kontynuację Chivalry: Medieval Warfare sprzed pięciu lat – popularnej rąbanki w klimatach średniowiecznych. Formuła gry się nie zmieni. W dalszym ciągu będzie to sieciowy slasher, w którym poprowadzimy w bój wojownika z wieków średnich. Oprócz nas na tym samym polu walki spotkamy do 63 innych graczy. Gracze będą mogli więc wziąć udział w prawdziwej bitwie i stawać w szranki z wieloma przeciwnikami naraz. Jak zapowiedzieli twórcy, **tym razem chcą odtworzyć w grze klimat wielkich starć, jakie mieliśmy okazję oglądać choćby w „Grze o tron"**.

Akcję będziemy tu obserwować z perspektywy pierwszej osoby, a powalczymy zarówno pieszo, jak i konno – pojawią się więc zupełnie nowe sposoby grania kawalerią. To nie koniec – weźmiemy bowiem udział również w oblężeniach twierdz, gdzie będziemy mieli możliwość sterowania machinami, którym niestraszne mury i bramy zamków. **Chivalry II będzie chyba nawet brutalniejsza od poprzedniczki** – rozczłonkowanie, fruwające głowy i fontanny krwi to tutaj norma. Na szczęście idzie za tym świetna jakość pozostałych elementów oprawy graficznej. Nocne starcia (czy pory dnia będą się zmieniać dynamicznie – na razie nie wiadomo), wioski, wygląd postaci rycerzy i napotykanych wieśniaków, koni i wspomnianych narzędzi do oblegania kaszteli – wszystko prezentuje się bardzo dobrze. Udostępnione materiały sugerują, że znów dostaniemy dużo różnorakiego uzbrojenia, ale i spore możliwości personalizacji prowadzonego przez nas rycerza. Chivalry II pojawi się na pecetach w 2020 roku – jedynie na platformie Epic Games Store. ***[Krigore]***

DRAGON BALL Z: KAKAROT

PC, PS4, XBO | akcja, RPG, otwarty świat | Bandai Namco Entertainment | 2020

33 lata w trasie. Na drodze od 8-bitowców do konsol ósmej generacji dragonballowe gry wygenerowały 5 mld dolarów przychodu. Mnóstwo, ale wynik ten nieco blednie, gdy rozbić go na kilkadziesiąt produkcji, z których – co ważne – większość podążała fabułą „Zetki".

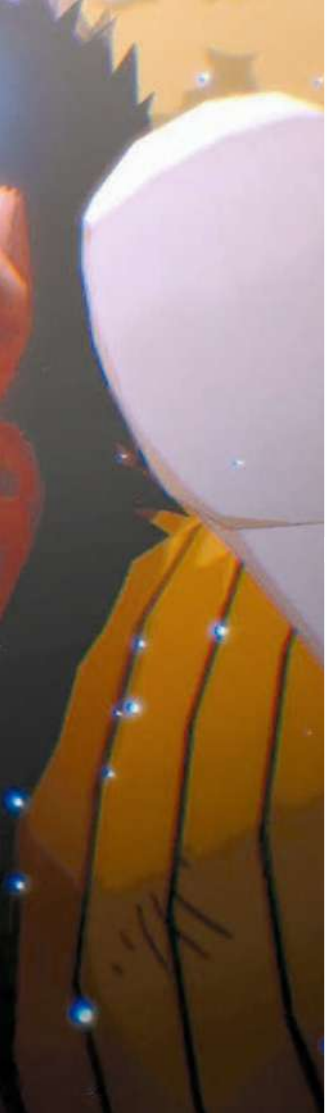
Kakarot też nią podąża, ale na tle FighterZ, Fusions czy miniserii Xenoverse wypada bardzo zachowawczo. Większość tytułów na licencji mangi igra z materiałem źródłowym, wykoślawiając znane motywy, naginając reguły i obśmiewając paradoksy. Z kolei Kakarot chce być wierny temu, co napisał autor cyklu, Akira Toriyama. Choć więc wprowadzi sagę w kolejne dziesięciolecie, wciąż będzie tylko – i aż – kolejnym recyklingiem dobrze znanych wątków i scen. Jako Goku raz jeszcze przerwiemy atak Vegety i Nappy, walcząc z Friezą ponownie wybudzimy w sobie Super Saiyanina, znów weźmiemy udział w turnieju Cella i na nowo zaprzęgniemy cały wszechświat do rozprawy z Buu.

Nowością ma być formuła: Kakarot **to nie bijatyka, ale action RPG**. Półgodzinne demo pozwoliło nam polatać sobie na chmurce (czy tam Nimbusie) i bez chmurki (czy tam Nimbusa), zabawić się w wędkarzy (zresztą łowiąc ryby na ogon protagonisty, co ma oczywisty viralowy potencjał), zapolować na dinozaury, pozyskać składniki z dzikiego zwierza, zmierzyć się z mechami Red Ribbon Army, albo oddać się zadaniom pobocznym. To właśnie one mają nieco przewietrzyć zastałą fabułę... ale po tym, co widziałem, **nie spodziewałbym się huraganu zmian, raczej – a ja wiem – letniego wicherku w topolowym gaju**. Przykładowo w jednej z wioseczek pojawia się Nam... nie pamiętacie? Nic dziwnego, bo ów przynależy do trzeciego, jeśli nie czwartego garnituru dragonballo-

Circuit Superstars

PC, PS4, XBO, NS | wyścigi | Original Fire Games | 2020

Choć tytuł ich gry z równym powodzeniem sprawdziłby się w dowolnej ścigałce ze strzelającymi w siebie arbuzami gokartami, Kanadyjczycy z Original Fire mają ambicje zaskoczyć hardkorowych fanów ścigania. Nawiązując widokiem z lotu ptaka i nieco kreskówkowym stylem graficznym do początków komputerowych wyścigów, **w pocie czoła jednocześnie programują fizykę i realistyczny model jazdy**. Zabawa w Circuit Superstars polegać będzie zatem na perfekcyjnym pokonywaniu zakrętów, oszczędzaniu opon i odpowiednim planowaniu zjazdów do boksów. Na tor wyjadą zaś pocieszne wyglądające wersje aut wyścigowych z ostatnich sześciu dekad. Czy prawdziwych? Tego jeszcze nie wiadomo. ***[enki]***



wych postaci. Wojownik, z którym Goku zwyciężył podczas swojego pierwszego turnieju sztuk walki, prosi go o pomoc przy sprzedaży owoców. Natomiast Android Osiem uskarża się na problem z wojowniczo nastawionymi robotami...

Te lekkie, żartobliwe questy to jednak jedynie tło dla ataku Raditza, który przebiega toczka w toczkę jak w pierwowzorze. Starcia toczymy głównie w powietrzu. Choć chaotyczne, składają się na zdrowy miks krótkodystansowych teleportacji, pocisków ki, spamowania szybkich ciosów oraz ataków specjalnych – Kamehamehy czy innego Meteor Smasha. Gdy wyprowadzimy i przyjmiemy dość ciosów – Goku może aktywować doładowanie, które podniesie jego statystyki i pozwoli mu anulować kombo przeciwnika. Mimo pewnych niuansów całkiem niedaleko tym kuksańcom do Naruto: Ultimate Ninja Storm. Należy natomiast pochwalić, że potyczka była równie przegadana i nierówna, jak w pierwowzorze, a Raditz trzymał w zanadrzu kilka ataków, które wymusiły powietrzne akrobacje. Kakarot wydaje się więc kolejnym, średniobudżetowym (nie licząc kluczowych kwestii – dialogów nie udźwiękowiono) tak trochę erpegiem, z tak trochę otwartym światem. Pewnie odgrzebie trochę mało znanych epizodów i przypomni nam, że kochamy „Zetkę"... tylko właściwie kto z nas zdążył o tym zapomnieć? ***[Papkin]***

Genesis Noir

PC | przygodowa, noir | Feral Cat Den | data nieznana

Ufundowana na Kickstarterze w zeszłe walentynki każe w imię miłości zatrzymać rozszerzanie się wszechświata. Ze swoją superstylową oprawą graficzną i jazzem w tle wygląda fantastycznie, choć animacje mogłyby być płynniejsze, i mam szczerą nadzieję, że nie dojdzie do przerostu formy nad treścią. **To raczej doświadczenie i zabawa cieszącymi zmysły interakcjami niż tradycyjna przygodówka z łamigłówkami**, ale kto wie, może mnie w tym aspekcie zaskoczy. Jeśli masz chwilę, zapoznaj się z grywalnym teaserem: bit.ly/2ZsJqvS. ***[9kier]***

POKÉMON SWORD POKÉMON SHIELD

NS | RPG, turowe walki | Game Freak | 15 listopada 2019

„Czy Bóg pozostaje w niebie, bo sam boi się tego, co stworzył?", zastanawiają się fani Pokémonów po tym, jak pokazano, że **w nowej odsłonie bestsellerowej serii erpegów będziemy mogli, uwaga, sterować kamerą**. Spieszę jednak uspokoić tych, których ta innowacja w 2019 roku słusznie przeraża – rzeczywiście będzie taka możliwość, ba, konieczność, ale tylko na rozległych otwartych przestrzeniach, które zastąpią tradycyjne Routes. Zgodnie z przeciekami sprzed kilku miesięcy rzeczywiście da się tu wyczuć ducha Breath of the Wild – w zwiastunie zastosowano zresztą znajomo brzmiący motyw muzyczny, zapewne nie bez powodu.

Nie potwierdziły się za to plotki dotyczące „uzbrojonych ewolucji" – zamiast tego jest Dynamax, czyli mechanizm pozwalający powiększyć Pokémona do gigantycznych rozmiarów. Takie ogromne wersje stworów będą również ściśle związane z... grupowymi raidami. Nic też nie wiadomo na temat wyplotkowanych legend (metalowy wąż i drewniany koń) – za to poznaliśmy Zaciana i Zamazentę, wielkie wilki wyposażone kolejno w miecz i tarczę. Podczas prezentacji i w targowym demie pojawiło się ponadto kilka nowych stworków – wśród nich zaś najlepszym niewątpliwie jest elektryczny corgi o nazwie Yamper (<3), a zaraz za nim – mroczny, latająco-stalowy kruk Corviknight. Kontrowersje, czy raczej jednogłośne oburzenie, wzbudziła informacja o tym, że nie wszystkie Pokémony z poprzednich generacji będzie można przenieść do Sword &Shield. Chodzi o to, że razem z nowymi będzie ich już ponad tysiąc – a zapewnienie najwyższej jakości modeli i animacji tak wielkiej liczbie potworów stanowi ponoć spory problem. Nie wiadomo, jak wiele tych, które przenieśliśmy sobie wcześniej do chmury (w ramach Pokémon Bank/Home), będzie musiało na razie w niej pozostać. ***[spikain]***

LEGO STAR WARS
THE SKYWALKER SAGA

PC, PS4, XBO, NS | platformowa, co-op, otwarty świat | Traveller's Tales | 2020

W rozmowie z CDA Martin Palmer twierdzi, że tym razem jego TT Games ma dla nas nie kolejną z odbitych na powielaczu legoadaptacji, ale „brand new game", opartą na „brand new technology" i w ogóle „new generation of Lego". Połykam haczyk.

Produkcja – tłumaczy Martin – nie będzie remasterem The Complete Saga, ale zupełnie nowym projektem, którym studio zwiąże fabuły 9 filmów – od „Mrocznego widma", po „Skywalker. Odrodzenie". Gdy kończy mówić, na ekranie pojawia się Sokół Millenium, który właśnie wyskoczył z nadprzestrzeni. Gra ma nam pozwolić – jak niedawne Kingdom Hearts 3 – samemu zasiąść za sterami myśliwca, by dolecieć do kolejnych światów... a po drodze uciec przed deszczem asteroid, albo wziąć udział w międzygwiezdnych walkach. Demo pozwoliło mi zmierzyć się z Super Star Destroyerem, którego model – na potrzeby gry – rzeczywiście zresztą powstał (co wymagało – bagatela – 18 milionów klocków).

Już po chwili zwycięski Sokół dokuje na Tatooine, a konkretniej: przy stacji nieopodal jamy Sarlacca (do wyboru są również lokacje przyjaźniejsze turystom. Możemy np. ruszyć prosto do kantyny w Mos Eisley). Wkrótce po lądowaniu okazuje się, że piaskowa planeta stała się rasową piaskownicą. **Akcję obserwujemy od teraz nie z kamery zawieszonej pod jakimś arbitralnie narzuconym kątem, ale swobodnie manewrujemy perspektywą.** Po mapie przechadzają się enpece zlecający zadania poboczne, natrafiamy też na lochy i opcjonalne integracje. Moc pozwala już nie tylko poruszyć odległą dźwigienką, ale i własnowolnie manipulować widocznymi na mapie klockami. Czy to wydobywając jakiś skarb, czy odkrywając dowcip, czy rzucając jakiś przedmiot lub R2-D2 w stronę oponentów. Jest nawet quasi-farkrajowy ekosystem (sam byłem świadkiem polowania jeźdźców tuskan na przedstawicieli lokalnej fauny).

Wiatr zmian czuć także w **zupełnie nowym systemie walki**. Skywalker Saga kończy bezrefleksyjne mashowanie jednego przycisku, zamiast tego pozwalając nam ułożyć proste kombosy. Z kolei postacie strzelające (np. wyposażony w kuszę Chewbacca) zyskały pełną autonomię, a przeciwnicy reagują na postrzał różnie, zależnie od części plastikowego ciałka, w którą trafiliśmy. Czy wspomniałem, że mają od teraz paski zdrowia?

W każdym innym wypadku moglibyśmy mówić o serii małych kroków we właściwą stronę, ale w przypadku gier Lego – to zmiany wprost rewolucyjne. Nie oznaczają one jednak, że TT Games nie robi użytku ze swoich zwyczajowych atutów. Licencja pozwala wykorzystać developerom filmowe dialogi (acz da się je wyciszyć, zastępując pomrukami), które uzupełnia sporo zabaw materiałem źródłowym. Zagadki w dużej mierze opierają się na żonglerce dostępnymi postaciami (w pełnej wersji ma być ich ponad 200!) – przykładowo by przyjąć zlecenie od droida, należy w tym celu samemu być droidem. Tradycyjnie już scenariusz (rozpisany na 45 zadań, po pięć na film) da się zaliczyć również w co-opie. ***[Papkin]***

Microsoft Flight Simulator

PC, XBO | symulator | Microsoft Studios | 2020

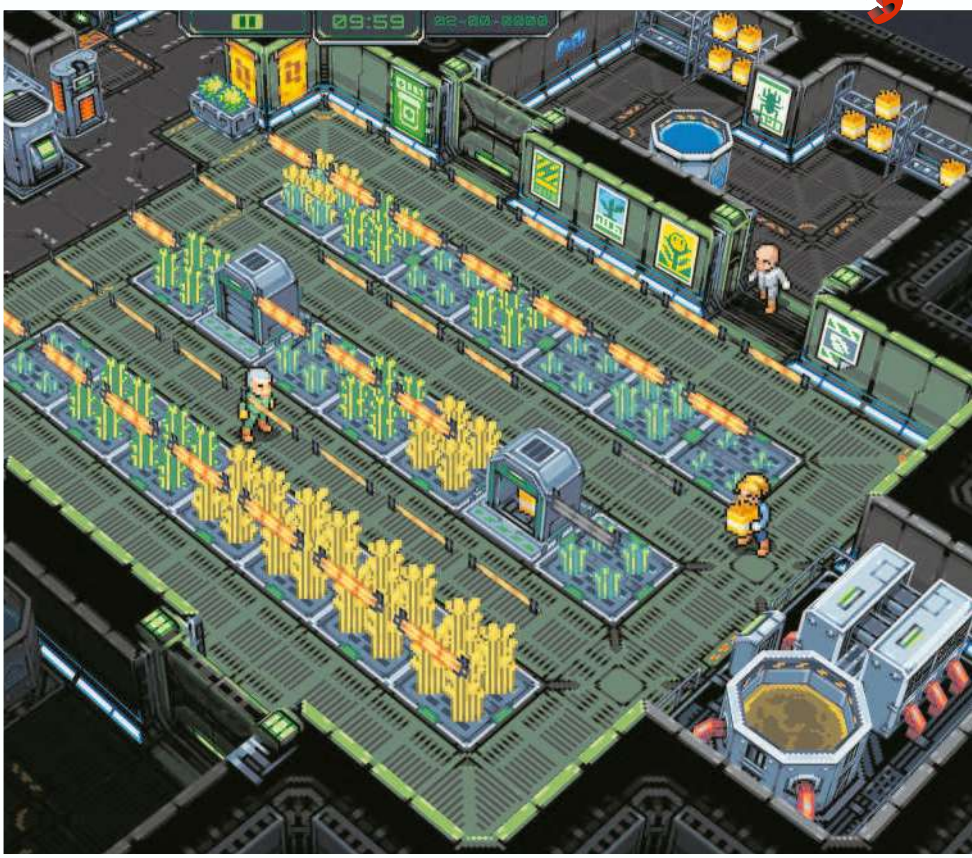
Chyba najwyższy czas pozwolić dzisiejszym kartom graficznym powdychać nieco rozrzedzonego powietrza i powydychać malownicze cumulusy, a przede wszystkim przybliżyć piękne, podniebne pejzaże szerszej publice grającej. Zupełnie nie spodziewałem się, że akurat teraz Microsoft postanowi postawić serię z powrotem na nogi – siedem lat po nieudanym eksperymencie z Flight i pięć po Steamowej premierze odsłony X z... 2006 roku. Przyszłoroczny reboot pofrunie nad **terenem odwzorowanym dzięki zdjęciom satelitarnym przetworzonym przy współpracy Azure, czyli flagowego systemu przetwarzania w chmurze Microsoftu**. Fani szybowania z flamingami zapewne z lubością zasiądą do ciasnych awionetek, ja zaś natychmiast chwycę za wolant jakiegoś liniowca, co to ani wiatrom, ani burzom się nie kłania. I tylko będę czekał na jakiś dodatek z pasażerami. ***[enki]***

Per Aspera

PC | strategiczna | Tlön Industries | 2020

Hardego science fiction nigdy za dużo, a nim ma być właśnie strategiczne Per Aspera. W grze udamy się na Marsa, którego ludzkość postanowiła w końcu skolonizować. W tym celu wysyła na niego AMI – sztuczną świadomość, czyli ludzki umysł wgrany do komputera. Nie jest to pierwsza próba uczynienia Czerwonej Planety zdatną do życia, a naszym celem będzie m.in. odkrycie, co poszło nie tak przy poprzednich podejściach. Najważniejsze będzie jednak stworzenie środowiska przyjaznego przyszłym mieszkańcom, pełnego mórz i zieleni. W tym celu, zaczynając od pojedynczego drona, rozbudujemy naszą bazę i w poszukiwaniu niezbędnych zasobów postawimy wzajemnie od siebie zależne placówki, które docelowo obejmą teren całego globu.

Ten ma być pieczołowicie odwzorowany na podstawie map NASA – zresztą **autorzy w ogóle stawiają na maksymalny realizm** i udostępniają nam tylko rzeczywiście istniejące technologie (bądź będące w nieodległych planach), dbając o jak najwierniejsze zasymulowanie procesu terraformacji Marsa. Raczej nie spotkamy kosmitów, a całość klimatem przypominać będzie prozę Andy'ego Weira („Marsjanin"). Twórcy nie zapominają przy tym o fabule, która orbitować będzie wokół relacji AMI z załogą z Houston. Nie zabraknie w niej również ważnych wyborów – jeżeli komuś nie w smak historia w strategii ekonomicznej, zawsze pozostaje tryb piaskownicy. ***[Witold]***



Starmancer

PC | strategiczna | Ominux Games | data nieznana

Podczas prezentacji padły słowa najlepiej podsumowujące ten tytuł: „Dwarf Fortress w kosmosie". Wcielimy się w nim w Starmancera: tytułową sztuczną inteligencję mającą w bankach pamięci umysły całej ludzkości, przeniesione tam podczas katastrofy, która dotknęła Ziemię. Cel? Stworzenie stacji kosmicznej zdatnej do życia dla homo sapiens. W teorii prosta sprawa, jednak każdy, kto grał w chociażby Oxygen not Included (chociaż tutaj mamy dla odmiany rzut izometryczny), wie, że pojawienie się problemów to tylko kwestia czasu. I to niezbyt długiego. Dlatego **dziesiątkami będziemy hodować kolejnych ludzi i „zasilać" ich umysłami z bazy**.

Kolonistów potrzebujemy do wykonywania przeróżnych prac, ale w zamian będziemy musieli zapewnić im godziwe (lub nie, wybór należy do nas) warunki życia: nie tylko więc jedzenie czy powietrze, ale także możliwość socjalizacji. Nie musimy dbać jednak o każdego – mimo że niskimi morale łatwo się „zarazić", to nie ma przeszkód, żeby tworzyć zamknięte enklawy dla uprzywilejowanych załogantów. Wszystko to we wrogim wszechświecie, w którym naszą stację mogą zaatakować piraci czy uderzyć meteoryt. Do tego powinniśmy nawiązać stosunki handlowe z innymi frakcjami obecnymi w zajmowanym przez nas, generowanym losowo, układzie planetarnym. Jedno jest pewne – nieważne, jak dobrze by nam szło, w końcu ktoś zapomni zamknąć śluzę i całą kolonię szlag trafi. ***[Witold]***

Telling Lies

PC | interaktywny film, FMV | Sam Barlow | data nieznana („wkrótce")

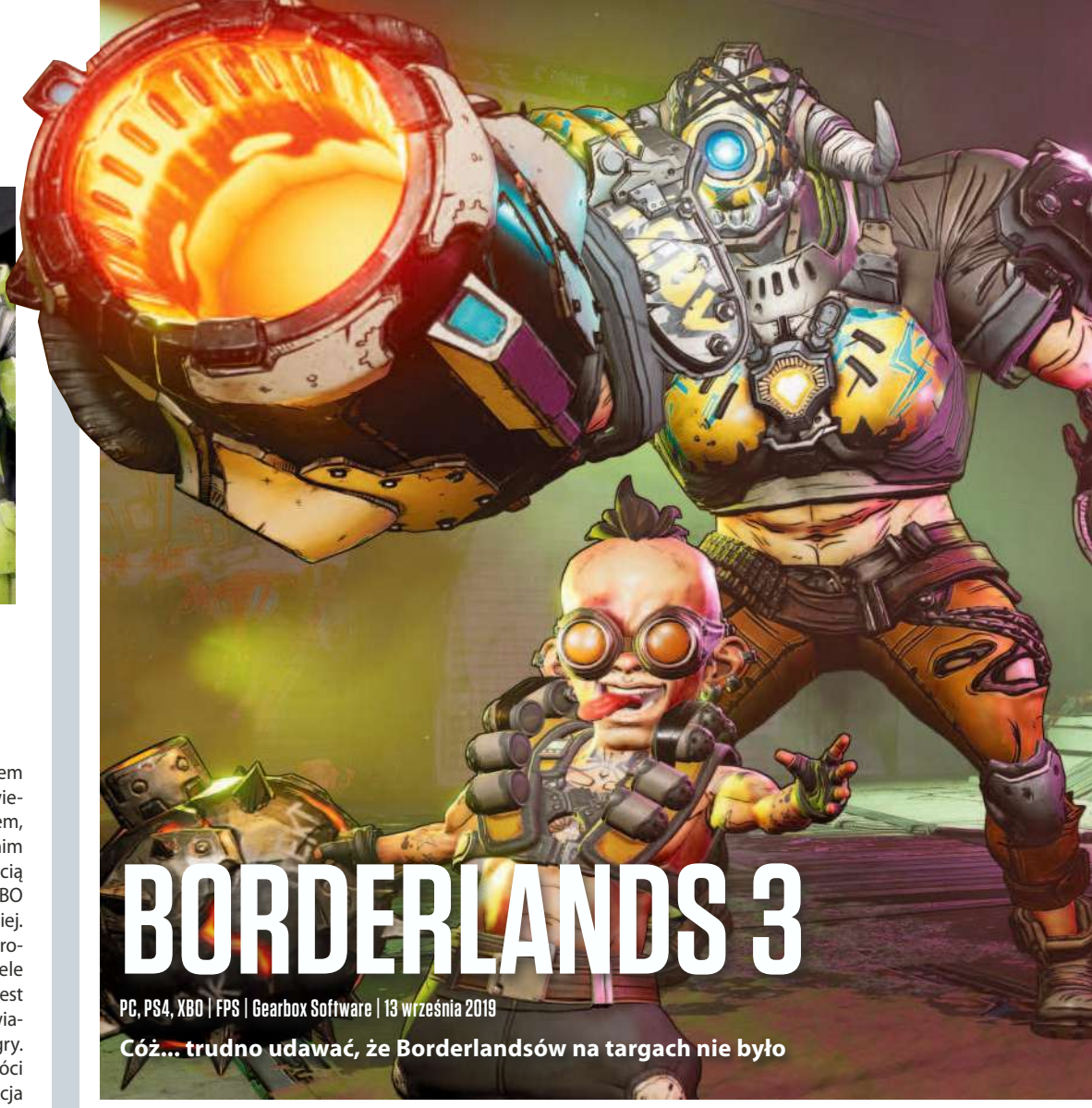
Mało która gra wywołuje w redakcji tyle kontrowersji co poprzednia produkcja Sama Burlowa, Her Story – przypomnę, że kłóciłam się z Crossem tak długo i namiętnie, że ówczesny naczelny, MQc, zdecydował się puścić w piśmie dwie recenzje tej samej gry, jedna obok drugiej. Wygląda na to, że Telling Lies to rozwinięcie tego samego lub bardzo podobnego pomysłu. Nieliniowa **rozgrywka będzie polegać na oglądaniu nagrań ze skradzionej NSA bazy danych i wyłapywaniu słów kluczowych** (z tytułów o podobnej mechanice na myśl przychodzi mi jeszcze The Infectious Madness of Doctor Dekker). Barlow zatrudnił do pracy nad grą

piątkę aktorów (m.in. Angelę Sarafyan i Logana Marshalla-Greena), obiecując cztery życia, 96 małych kłamstw i jedno wielkie – to, które ewidentnie doprowadziło do jakiejś tragedii. ***[9kier]***

Halo Infinite

PC, XBO, XB Scarlett | FPS | Triumph Studios
6 sierpnia 2019

Nowa generacja konsol stała się faktem – przynajmniej jeśli chodzi o zapowiedzi. Halo Infinite z kolei będzie tytułem, który pojawi się w sklepach w ostatnim kwartale 2020 roku. Z całą pewnością więc dosiądzie Xboksa Scarlett oraz XBO i peceta, o których była mowa wcześniej. Na razie jednak przedstawiciele Microsoftu i 343 Industries ujawnili niewiele – najbardziej elektryzującym faktem jest zapewne to, że sceny pokazane w zwiastunie zostały stworzone na silniku gry. Będzie to szósta odsłona serii – wróci splitscreen, wróci Master Chief, a akcja przeniesie nas w rejony pierścienia Halo, gdzie po przegranej z Cortaną i jej Strażnikami wojnie nasz bohater stara się znów przechylić szalę zwycięstwa na stronę spragnionego wolności rodzaju ludzkiego. **Twórcy określają powstającą grę jako „duchowy reboot" serii** – z większym naciskiem na narrację i całą gamę uczuć z heroizmem, odwagą i poświęceniem na czele. Jeśli ktoś nie widział poprzednich części, będzie to świetny moment, by zacząć swoją przygodę z Halo – nawet pomimo faktu, iż Infinite to bezpośrednia odsłona piątej części. ***[Krigore]***



BORDERLANDS 3

PC, PS4, XBO | FPS | Gearbox Software | 13 września 2019

Cóż... trudno udawać, że Borderlandsów na targach nie było

Tuż obok głównego wejścia do LA Convention Center – billboard z okładkową grafiką. Na ścianie nieodległego Luxe City Center – plakat z psycholem i hasłem „Przygotuj się na epicką rozwałkę". W przejściu między halami – kilkanaście flag z różnymi wersjami psychola, pod którymi przechadzają się ludzie w maskach psycholi. W zachodnim skrzydle – naturalnej wielkości statuy Vault Hunterów oraz upstrzona ich wizerunkami budka 2K (zresztą – bodaj największa na targach). Wewnątrz: kilkadziesiąt stanowisk z grą, do których czasem zachodził z gospodarską wizytą Randy Pitchford.

Marketingowa ofensywa nawet nieźle przysłaniała lichość samej prezentacji. Prowadząca z powagą godną lepszej sprawy referowała nam, że Gearbox znacząco unowocześnił lobby (teraz trochę przypomina ono menu z Destiny), opowiadała o możliwości wskoczenia (i wyskoczenia) z rozgrywki w dowolnym momencie, chwaliła się dodaniem emotek czy dodatkowych opcji personalizacji (każdy element stroju możemy sobie pomalować, a ulubione zestawy – zachować. Raz zdobytą skórkę broni da się zastosować do każdego oręża). Nadmieniła także, że Borderlands zamierza uzupełniać kampanię losowymi zleceniami (zabij postać XYZ, a dostaniesz lepszy łup), a Eden-6, siedziba korporacji zbrojeniowej Jakobs, ma się znacząco różnić od Pandory (m.in. jaszczurzą fauną i bagnistą florą).

Kwadrans z grywalnym buildem pozwolił włamać się do jednej z siedzib kultu Children of the Vault, kierowanego – w duchu parytetów – przez Tyreen i Troya, livestreamerów psychopatów. Kobieca strona duetu snuła nam przez radio jakieś androny, podczas gdy my przebijaliśmy się przez najeżone wieżyczkami strażniczymi złomowisko, by – wreszcie – trafić do kompleksu będącego gdzieś w połowie drogi między punkowym squatem a new age'owym kościołem. Eskapadę wieńczyła wizyta na dyskotece, na której parkiecie – przy dźwiękach dubstepu – trzeba było władować moc śrutu w skrytego za tarczą bossa. Moze, jedna z czterech nowych bohaterek, szczególnie agresywnie atakowała go, wsiadłszy za stery mecha.

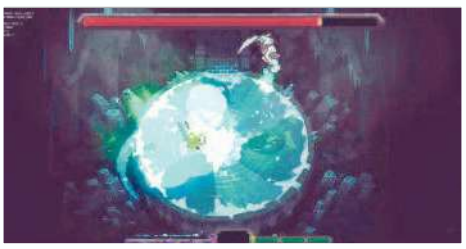
Mimo zmiany silnika (na czwartą inkarnację Unreal Engine 4) i serii korekt – **Borderlands 3 nie wydaje się fundamentalnie różnić od „dwójki" i Pre-Sequela**. Oczywistą atrakcją mają być nowi Vault Hunterzy (FL4K przywołuje robociki, które atakują przeciwników mocą żywiołów. Zane klonuje się na polu walki lub skrywa się za energetycznymi tarczami. Amara korzysta z astralnych pięści)… mimo to blockbuster Gearboksa zdaje się znajdować gdzieś na (nomen omen) pograniczu między kolejną odsłoną a naprawdę rozbudowanym rozszerzeniem. ***[Papkin]***

PS Podczas E3 oficjalnie zapowiedziano (i wydano) Commander Lilith & the Fight for Sanctuary, DLC mające stanowić fabularny pomost między częściami drugą a trzecią. Do 8 lipca jest ono dostępne za darmo (dla posiadaczy Borderlands 2 lub Borderlands: The Handsome Collection).

Eldest Souls

PC | soulslike, pixelart | Fallen Flag Studio | 2020

Pod wydawniczym skrzydłem CI Games zameldował się tytuł, którego inspiracje wpisano w… cóż, tytuł. Najstarsze Dusze dzieli od ich mrocznych odpowiedników sporo: od oprawy (pixelartowej), przez perspektywę (z góry), po swobodę w eksploracji (bądź jej brak; mamy do czynienia z klasycznym boss rushem). Łączy zaś: poziom trudności. Gra każe nam uporać się ze Starymi Bogami, obwinionymi przez okoliczną ludność (zapewne – niesłusznie) o rozmaite klęski żywiołowe. **Każdy z pokonanych absolutów ma wzbogacać naszą paletę ruchów, ale i zmuszać do kilkukrotnych podchodów.** Pierwszy – niejaki Watch Dog – spełnił swoją funkcję modelowo: pokonanie go wymagało uważnej obserwacji motoryki, poznania schematów zachowań i uważnego gospodarowania staminą. ***[Papkin]***



TWIERDZA: WŁADCY

PC | RTS | FireFly Studios | 2020

Myślałam, że Twierdza to wprawdzie atrakcyjny, ale jednak trup, a tu się okazuje, że FireFly zamierza podnieść go z martwych.

W efekcie Władcy wyglądają trochę tak, jakby starej serii przypudrować nosek, a resztę zostawić bez zmian. Tła i niektóre modele sprawiają, że wzdycham i tęsknię za oprawą wizualną pierwszej Twierdzy, po czym zagryzam wargi w refleksji, że dla niektórych era nierealistycznej grafiki 2D minęła bezpowrotnie. Nieważne – już teraz wiem, że na pewno dam szansę nowej Twierdzy, zwłaszcza że developerzy planują na powrót skupić się na tym, co dziewiątki lubią najbardziej: ekonomii, a konkretniej ekonomii Dalekiego Wschodu. I choć seria przenosi się do Orientu (od Chin z III w. p.n.e. po początki imperium mongolskiego), przez co europejskie zamki zostaną zastąpione przez fikuśne konstrukcje o wielu dachach, a pszenica przez ryż czy inne tamtejsze uprawy, w grze znajdziesz znajome elementy, jak choćby drabiniarzy. **Spodziewaj się jednak mnóstwa nowych twarzy – samurajów, łuczników mongolskich czy cesarskich lansjerów, którzy będą atakować u boku machin oblężniczych.**

Nie wiem, jak ciebie, ale mnie zawsze to stresowało, bo wolałam się w Twierdzy bronić niż nacierać. Niewykluczone, że tytułowi władcy (ang. warlords) to nowa mechanika stworzona dla takich jak ja! Mapy strategiczne, do których będziesz mieć dostęp w każdej chwili, będą podzielone na prowincje, do których przypisani będą władcy przynoszący różne bonusy. Ci przywódcy występować będą w trzech typach: konia, żółwia i świni. Każdy rodzaj to specyficzne rozkazy, jakie możesz wydać – przykładowo żółw to postać defensywna, która będzie na podobieństwo chowania się w skorupie wznosić trudne do zniszczenia mury i zamki.

Nie zdradzono, co dokładnie robią pozostałe zwierzaki (strzelam, że koń stawia na wojsko), ale padła sugestia, że jeden z nich (świnia?) wzmacnia produkcję i pozwala tworzyć unikatowe dobra, a główny projektant wprost powiedział, że świnia jest najprzydatniejsza w drodze do zwycięstwa. Władców będziesz mógł rozwijać za pomocą niewystępujących wcześniej w serii punktów dyplomacji, zdobywanych za wznoszenie budynków rządowych. I jak zazwyczaj będą oni pomagać ci w walce, niewykluczony jest scenariusz, w którym przywódcy wykonają starcia za ciebie! Jest mi to na rękę, bo bardziej interesuje mnie obserwowanie, jak rośnie ryż, a wieśniacy transportują towary, niż patrzenie, jak łucznicy ostrzeliwują z flanek moją piechotę. ***[9kier]***

FINAL FANTASY VII REMAKE

PS4 | jRPG, science fiction, odświeżenie | Square Enix | 3 marca 2020

Podczas gdy Fasolki uczą nas, że fantazja jest od tego, aby bawić się, aby bawić się, aby bawić się na całego, Square Enix woli dzielić zabawę na mniejsze segmenty.

Remake Final Fantasy VII wrócił do Los Angeles przebojem! Na cztery lata od oficjalnej zapowiedzi tytuł trochę zagrał na romantycznej strunie (cutscenki z Aeris, pierwsza prezentacja Tify), a trochę – udowodnił, że jego projektanci mają żyłkę do dynamicznej walki. Pokaz za zamkniętymi drzwiami rozpoczął się od emisji spotu korporacji Shinra. Pochwały prawomyślności i wizje powszechnej szczęśliwości przerwało pojawienie się na linii Jesse, członkini przewrotowego Avalanche. W ramach krótkiego briefingu opozycjonistka poleciła nam wysadzenie reaktora Mako i dyskretnie wprowadziła w podstawy sterowania (sentencjonalnie zauważając: „Nie liczy się wielkość twojego miecza, ale to, jak go używasz"). Odświeżenie zaczęło się więc dokładnie tak, jak oryginał, a i sam reaktor zaprojektowano podobnie (choć – rzecz jasna – tym razem przemierzaliśmy go w trójwymiarze, mogąc swobodnie manipulować kamerą).

Pierwsze starcia zasygnalizowały jednak istotny zwrot – **turowy system walki z elementami czasu rzeczywistego zamienił się w system walki w czasie rzeczywistym z aktywną pauzą**. Po pacnięciu na padzie iksa – akcja taktownie przystaje, a my możemy wydać podopiecznym polecenia. Z pomocą d-pada da się zaś między nimi przełączać. Ma to duże znaczenie, bo o ile miecznik Cloud radzi sobie w zwarciu, latający przeciwnicy wymagają interwencji strzelca Barreta. Między atakami (nieskoordynowanymi bądź zlockowanymi), uskokami i blokadami – obaj panowie wydobyli z rękawów kilka asów. Ten pierwszy potrafi się przełączać między „trybem operatora" (zrównoważona szybkość i obrażenia) oraz „trybem mściciela" (powolne, acz bardzo potężne ataki). Drugi – prowadzić ogień ciągły lub wystrzelić jeden silny pocisk.

Członków drużyny opisuje kilka wskaźników. Gdy zadajemy obrażenia – zapełniamy ATB (pozwalający na użycie zdolności, przedmiotów i magii). Z kolei gdy to w nas uderzają – ładujemy limity (najpotężniejsze z ataków). Nawiasem mówiąc: **powracają materie**, czyli specjalne przedmioty, które pozwalają nam na rzucanie zaklęć i przywoływania. Znów będziemy żonglować nimi w ekwipunku, starając się wydobyć jak najlepsze synergie.

Kwadrans z Final Fantasy VII nie pozwala oczywiście ocenić walki inaczej, jak powierzchownie, ale pierwsze sekwencje wydają się czytelniejsze niż starcia z „piętnastki" czy Kingdom Hearts III (w czym duża zasługa wspomnianej wcześniej aktywnej pauzy). Świetnie prezentował się pojedynek ze znanym z oryginału Scorpionem, wymagający zresztą pewnej koordynacji. Barret oszałamiał go piorunem, a Cloud – doskakiwał, by zalać gradem ciosów. Boss wiele zyskał na filmowej reżyserii remake'u – co i rusz wskakiwał na ściany, by czmychnąć w inne miejsce mapy, demolował otoczenie reaktora i przygważdżał kończyną jednego z protagonistów.

Bliskość premiery nowych konsol sprawia, że nowe Final Fantasy VII będzie mostem łączącym ósmą i dziewiątą generację... tyle że nie wiadomo, ile ten most będzie sobie liczył przęseł. Na oficjalnym Twitterze **gry potwierdzono odcinkowość przedsięwzięcia, choć – zastrzeżono – każda z części ma być „zbliżona objętościowo do samodzielnego Final Fantasy"**, a kolejne odsłony mają się ukazywać szybciej. Marcowy segment zabierze nas wyłącznie do Midgaru, gdyż „najlepiej reprezentuje on świat siódemki"... sęk w tym, że w metropolii przebywaliśmy przez raptem... jedną szóstą pierwowzoru. ***[Papkin]***

Gods & Monsters

PC, PS4, XBO, NS | akcja | Ubisoft Quebec | 25 lutego 2020

Producenci Assassin's Creed Odyssey nie porzucają klimatów starożytnej Grecji – zgromadzone doświadczenie zespół wykorzysta w Gods & Monsters. Będzie to gra, którą już **w momencie ujawnienia pierwszego zwiastuna powszechnie okrzyknięto ubisoftową Zeldą**. Nic w tym dziwnego: ta przygodowa gra akcji z piękną, malowniczo wystylizowaną grafiką pozwoli nam zwiedzić Wyspę Błogosławionych, gdzie spotkamy wiele mitycznych stworzeń charakterystycznych dla wierzeń mieszkańców Peloponezu. Naszym celem z kolei będzie przywrócenie władzy greckim bogom, których przechytrzył Tyfon – jedna z największych maszkar, jakie mitologia nosiła. Zapowiada się naprawdę nieźle, a premiera już za lekko ponad pół roku. ***[Krigore]***

Through the Darkest of Times

PC | strategiczna, przygodowa | Paintbucket Games | 2019

To pierwsza gra, która również na rynku niemieckim będzie mogła wykorzystywać symbol hitlerowskiej swastyki. Choć nad Renem podchodzą do nazistowskiej spuścizny z delikatnością, Through the Darkest of Times to projekt w dużej mierze edukacyjny.

Inspiracje? Chlubne, to jest This Is the Police oraz This War of Mine. Tyle że – w przeciwieństwie do powyższych – nowa gra nie chce pozować na uniwersalną metaforę, ale rozliczyć się z zapalnym okresem historii najnowszej. **Tytuł cofnie nas do roku 1939 i poleci pokierować grupą opozycjonistów**, których dobierzemy, bazując na politycznych orientacjach, profesjach i wyznawanych religiach kandydatów. Sekwencje dialogowe przeplatać ma planowanie dywersji – tej grupce zlecimy sabotaż, tamta niech zorganizuje protest, a ta – zamaluje parlament graffiti. Po każdej z tur poznamy efekt zlecenia – niekiedy będzie nim wzrost morale i przyrost liczby aktywistów. Innym razem – aresztowania bądź nawet wywózka do obozu. Developerzy obiecują trzymać się faktów (i nie rzucają słów na wiatr, zapalnym punktem dema było podpalenie Reichstagu), ale opowiadać o nich językiem gier. Jak twierdzi w rozmowie z CDA Florian Emmerich, pracujący nad produkcją historyk: – *Historia stale się powtarza. Co prawda niemiecka telewizja przypomina o nazizmie… ale dziś dzieciaki nie oglądają telewizji, zamiast tego zapuszczając Fortnite'a na YouTubie. Chcemy to zmienić.* ***[Papkin]***

Blair Witch

PC, XBO | walking sim, horror psychologiczny | Bloober Team | 30 sierpnia 2019

Pierwsze sekundy zwiastuna podzieliły Microsoft Theater na dwie połówki. Część widzów spodziewała się drugiego Alana Wake'a, część – kolejnego Outlasta. Logo Blair Witch zaskoczyło wszystkich poza pracującym nad dreszczowcem studiem Bloober Team. Firma potrzebowała odbicia, bo po premierze Layers of Fear 2 (recenzja w numerze) zanotowała na giełdzie poważne spadki. Inwestorzy początkowo wyprzedawali jej akcje przez wzgląd na ambiwalentne oceny krytyków, nieco później – na rozczarowującą sprzedaż (50 tys. sztuk w tydzień od debiutu). Podpięcie się pod nośny szyld nieco odwróciło trend.

Jest rok 1996. Ellis, były glina, a obecnie: prywatny detektyw, wyprawia się w okolice filmowego Burkittsville, by odnaleźć zaginionego chłopca. Nie jest zresztą w poszukiwaniach samotny, stale towarzyszy mu pies, który co prawda nie zaliczył (przez wzgląd na narwane usposobienie) uprawniającego czworonogi do pracy w policji szkolenia K-9, ale w okolicznych lasach odnajduje się nieźle. Sposób, w jaki będziemy traktować zwierzęcego partnera, ma mieć wpływ na historię. **Gra będzie również pierwszą okazją do sprawdzenia, na co Bloober wydał 10 mln zł unijnych dotacji.** Blair Witch ma się bacznie przyglądać nie tylko fabularnym decyzjom gracza, ale – przede wszystkim – jego zachowaniom i przyzwyczajeniom. Krakusi obiecują modyfikować rozgrywkę w taki sposób, by spersonalizować środki wyrazu pod kątem konkretnego odbiorcy.

Podczas przygody rozpisanej na 6–8 godzin nie zabraknie ukłonów w stronę „Blair Witch Project" – znajdźki mają nawiązywać do filmowego pierwowzoru, z pewnością odwiedzimy też dom wiedźmy z Blair i trafimy na (tu cytat) „ikoniczne totemy". W walce przyda się latarka (która odczuwalnie osłabia mieszkańców kniei), a przy rozwiązywaniu zagadek – kamera. ***[Papkin]***

Rainbow Six: Quarantine

PC, PS4, XBO | FPS | Ubisoft Montreal | pierwsza połowa 2020

Jeśli ktoś szuka wytchnienia od sieciowych szturmów w Siege, to znajdzie je w Quartantine. To sieciowy co-op PvE, gdzie zagramy w trzyosobowych zespołach. Całość będzie podobna do trybu Outbreak, który zdobył popularność we wspomnianej sieciowej strzelance – teraz najwyraźniej twórcy postanowili wydzielić go w osobną grę. Wspomniane drużyny walczą tu w świecie, gdzie ludzkość najwyraźniej ma problem w postaci pasożytów. Nie chodzi o byle owsiki, ale prawdziwe zagrożenie: **zainfekowani zmieniają się w maszyny do zabijania, którym odpór dają członkowie Tęczy**. Przedsmak klimatu zabawy mamy zresztą w zademonstrowanym na E3 zwiastunie, gdzie dwójka członków sił specjalnych ratuje swego kompana. W Quarantine pojawią się znani z Siege operatorzy, m.in. nasza Ela oraz Vigil. ***[Krigore]***

GEARS 5

PC, XBO | strzelanka | The Coalition | 10 września 2019

Strategia twórców Windows 10 jest prosta jak ostatnimi czasy polityka: my dajemy wam kasę, wy się nam pięknie odwdzięczacie. Stąd The Coalition, które przy okazji „czwórki" miało udowodnić, że czuje bluesa i potrafi robić gry zdolne udźwignąć ciężar marki, dostało więcej wolności oraz funduszy. Stawka jest wysoka: wraz z piątą odsłoną seria powinna złapać nowy oddech po coraz wyraźniej odczuwalnej zadyszce dwóch poprzednich tytułów.

Wydarzenia wieńczące finał trylogii GoW pokazały, że Szarańcza umiera. 25 lat później okazało się jednak, że sprokurowane przez gracza masowe wyginięcie największego wroga mieszkańców Sery stało się tak naprawdę przyczynkiem do jej ewolucji. Maszkary w zmienionej formie wróciły jako Rój. Z tym przeciwnikiem zmierzymy się również w nadchodzącej części. Paskudy, infekując i wchodząc w fuzję z armią robotów Koalicji, znów zagrażają miastom ludzi. Na tym tle rozegra się historia Kait Diaz – głównej bohaterki „piątki" i jednej z czołowych postaci poprzedniej części. Nękana koszmarami, szybko odkrywa swoje silne związki z wrogiem i stara się rozwikłać zagadkę zakorzenioną w przeszłości.

Patrząc od strony technicznej, o kampanii jednak wiemy stosunkowo niewiele. Twórcy przechwalają się, że będzie ona najbardziej rozbudowana w historii serii. Przejdziemy ją samotnie, w co-opie lokalnym na podzielonym ekranie, jak i przez sieć – nawet w trzy osoby. **Zwiedzimy całą planetę, możemy więc liczyć na olbrzymie zróżnicowanie terenu – od mrozów, po pustynie, podziemia itd.** A gdy ukończymy zabawę z fabułą – damy nura w sieć.

Największą nowością pokazaną na E3 był nowy tryb gry zespołowej – escape. To zabawa dla trzech osób, które muszą zniszczyć gniazdo Roju. By to zrobić, trzeba najpierw je zinfiltrować (dając się wcześniej... połknąć maszkarze), potem założyć niszczące kryjówkę niemiluchów ładunki gazowe i uciec, wyrzynając po drodze rozbudzone już maszkary broniące domostwa. Poza doborem mapy będziemy mogli ustawić pasujący do umiejętności zespołu poziom trudności, a także dostosować ekwipunek swojego bohatera.

Gameplay wygląda dość klasycznie dla serii. Postacie fajnie kleją się do osłon i dźwigają trzy sztuki uzbrojenia oraz granaty. Świetnie prezentują się wyjątkowo chlupiące karminem finishery podczas walki wręcz. Postać z gameplayu dysponowała ultem w postaci naładowanego elektrycznie noża. Zadając obrażenia, smaga on wyładowaniami nie tylko bezpośredni cel ataku, ale i stojących obok niego niemilców. Zabawa toczy się na rozbudowanej i podzielonej na niezależne sekcje mapie, którą – jeśli tylko chcemy ukończyć dany etap – należy przeczesywać w poszukiwaniu znajdziek. Celem jest, rzecz jasna, ostateczna ewakuacja, a drużyna jest rozliczana z czasu ukończenia poziomu.

Oczywiście w grze nie zabraknie innych trybów gry, w tym kojarzonych przez fanów serii versus i hordy. Dostaniemy także edytor poziomów, którym będziemy mogli zaskoczyć grających w escape. Gra pojawi się na XBO i pecetach, zapewniając wydajność 60 fps przy 4K i HDR na Xbox One X niezależnie od trybu gry.

PS Ci, którzy zamówią tytuł przedpremierowo, będą mogli pobiegać… terminatorem z filmu „Terminator Dark Fate"! ***[Krigore]***

Age of Wonders: Planetfall

PC, PS4, XBO | strategiczna | Triumph Studios | 6 sierpnia 2019

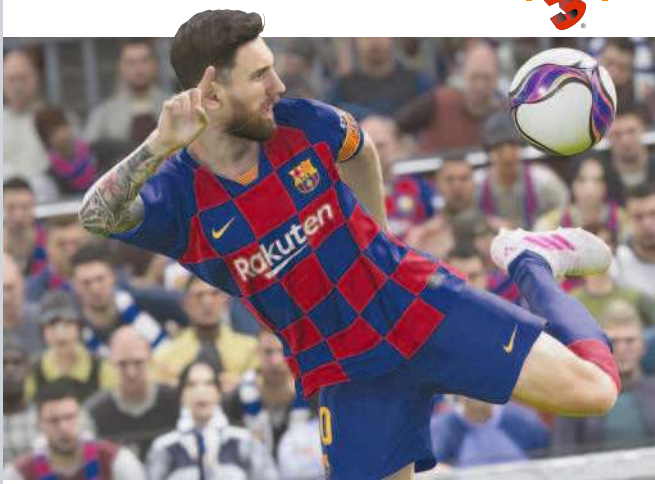
Cztery iksy w dość szalonym wydaniu. Zagramy tu bowiem, prowadząc m.in. frakcję jeżdżących na dinozaurach Amazonek, zombie-cyborgów, machin kroczących czy paskudnych maszkar z chitynowymi pancerzami. Cała ta menażeria powstała po kataklizmie, który sprawił, że dotychczasowy porządek w galaktyce rozsypał się jak miedziaki po stole plebana, a stronnictwa – dotąd jako tako trzymane w ryzach – skoczyły sobie do gardeł, walcząc o dominację na powierzchni planety. Wypisz, wymaluj – była Jugosławia, tyle że opakowana w szaty **strategii turowej science fiction**. Po wybraniu jednej z sześciu frakcji zadbamy tu o pozyskiwanie surowców, rozrost naszego imperium, zasiedlanie kolejnych miast i oczywiście walkę z innymi. Gra pojawi się nie tylko na PC, ale i na konsolach XBO oraz PS4 – na Steamie w przedsprzedaży kosztuje 180 zł. ***[Krigore]***

FIFA 20

PC, PS4, XBO, NS | piłka nożna | EA Sports | 27 września 2019

Największą nowością w Fifie 20 jest Volta Football, czyli powracająca piłka uliczna. Zupełnie nowy tryb gry pozwoli nie tylko na stworzenie własnego zawodnika i poprowadzenie go w specjalnie przygotowanej karierze, lecz także na wzięcie udziału w rozgrywkach online, zbudowanie od zera własnego składu czy rozegranie spotkania zawodnikami z profesjonalnych drużyn. **Volta oferować będzie rozgrywkę 3 na 3 (bez bramkarza), 4 na 4 (z golkiperem bądź bez niego), 5 na 5 lub według zasad futsalowych.** To wszystko w pojedynkę i w co-opie.

Podczas prezentacji najwięcej uwagi producent gry, Sam Rivera, poświęcił tzw. decydującym chwilom. System ten pozwoli na większą kontrolę nad kluczowymi momentami w meczu. W jego skład wchodzi nowa mechanika poruszania się z piłką na boki, co zwiększy wachlarz opcji w ataku. Skoro ofensywny arsenał został poszerzony, to ulepszono także defensywę – w końcu manualna obrona ma przynosić wymierne efekty. Ponadto przemodelowano strzały tak, by sytuacje sam na sam częściej kończyły się golami, podczas gdy uderzenia z dystansu, także przy użyciu precyzyjnego wykończenia, nie były już tak pewnym sposobem na trafienie. Sporej przebudowy doczekały się również stałe fragmenty – pojawił się celownik, pozwalający na dokładniejsze celowanie przy rzutach karnych i wolnych. Choć nowości zdaje się w Fifie 20 nie brakować, to nie sposób nie odnieść wrażenia, że EA Sports bierze głęboki wdech przed kolejną generacją konsol i dopiero po wyjściu nowego Xboksa i PS5 możemy oczekiwać prawdziwej rewolucji w rozgrywce. Warto dodać, że Switch otrzyma edycję Legacy, czyli Fifę 19 z uaktualnionymi składami, za to bez Volty czy niemal jakichkolwiek zmian w gameplayu. ***[Ninho]***



eFootball PES 2020

PC, PS4, XBO | piłka nożna | Konami | 10 września 2019

Wraz z kolejną odsłoną swojej kopanej Konami postanowiło zafundować fanom paradoks. Z jednej strony do tytułu dodano **przedrostek eFootball, który ma wskazywać na esportowe ambicje i pomóc grze wypłynąć na szersze wody**. Z drugiej natomiast wszystkie zapowiedziane zmiany zdają się wciskać PES-a jeszcze mocniej w gameplayową niszę gry „easy to play, hard to master". Dla każdego fana PES-a brzmi to świetnie, wszystkich innych raczej nie odciągnie od Fify. Konami zatrudniło w roli doradcy samego Andresa Iniestę, który pomagał zaprojektować nowe systemy przyjęcia, finezyjnego dryblingu czy dokładności podań oraz strzałów (teraz zależnych od postawy zawodnika w momencie kopnięcia piłki, pozycji na murawie oraz tego, pod jak dużym pressingiem przeciwnika się znajduje).

Cóż jednak z tego, skoro wciąż kuleć będą licencje – w dotychczasowych zapowiedziach Konami chwali się jedynie powrotem Messiego na okładkę i dalszą współpracą z FC Barceloną. Pojawić mają się także m.in. drugie ligi hiszpańska i włoska. To wciąż jednak za mało, by konkurować z Fifą. Podobne wrażenie można odnieść po zetknięciu się z trybami gry. Remaster kariery Master League brzmi bardziej jak chwyt marketingowy niż faktyczna zmiana. Matchday? Możliwość stanięcia po którejś ze stron w rzeczywistych derbach brzmi jak przyjemna zabawa, która bardzo szybko się znudzi. Niestety, po raz kolejny wygląda na to, że PES odda walkę o niezdecydowanego gracza walkowerem. Problem w tym, że o ile stagnacja konkurencyjnej serii spowodowana jest wyczekiwaniem na nową generację konsol, to w przypadku kopanej Konami niewiele wskazuje, by wraz z jej nadejściem miało się cokolwiek zmienić. Nad czym, jako wieloletni fan Pro Evolution Soccer, ubolewam. ***[Ninho]***

Get Packed

Stadia | zręcznościowa, co-op | Moonshine Studios | 2020

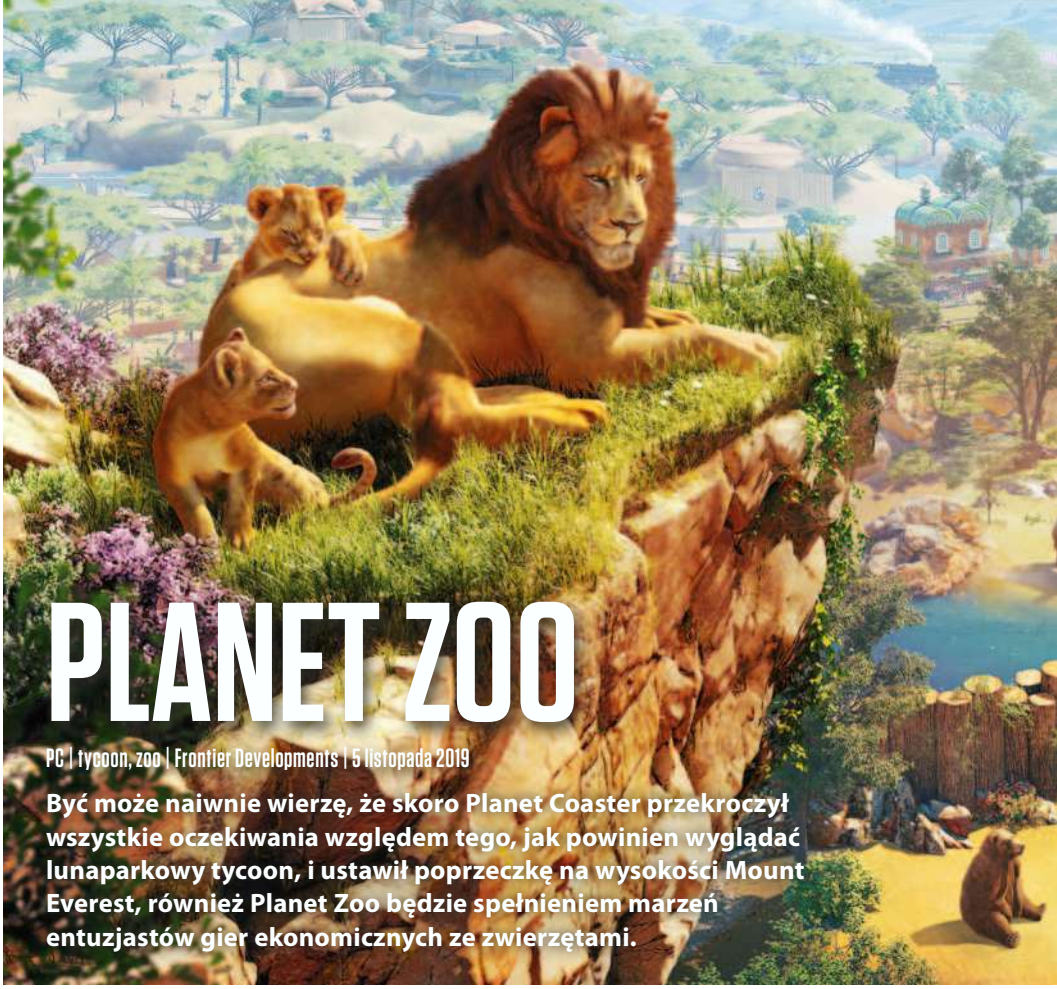
Pamiętacie jeszcze kompletny chaos towarzyszący zabawie w Overcooked? To jedynie uwertura przed Get Packed – opartej na podobnym pomyśle grze skupiającej się na przeprowadzkach. W maksymalnie cztery osoby – w kooperacji kanapowej lub online – będziemy próbować pomóc spakować się zainteresowanym usługami klientom. Na drodze ku sukcesowi stać będzie szereg przeszkód. Poza naszym niezorganizowaniem, wąskimi drzwiami czy ruchliwą ulicą **głównym wrogiem będzie niedorzeczna fizyka przedmiotów i postaci**. Jeden nieuważny ruch może zapoczątkować reakcję łańcuchową i zniweczyć starania całej ekipy. Trudno powiedzieć, czy wspomniany silnik fizyczny nie będzie gwoździem do trumny gry, jednak pozostaje wierzyć, że 18 miesięcy, w trakcie których twórcy pracowali nad Get Packed w tajemnicy, nie poszło na marne. ***[Ninho]***

The Evil Genius 2: World Domination

PC | strategiczna | Rebellion | 2020

The Evil Genius był jedną z tych genialnych gier, w których dowodziłeś siłami zła, dzielnie stawiającymi czoła obrzydliwcom spod znaku dobra i sprawiedliwości. Temat – jakże by inaczej – potraktowano przy tym z przymrużeniem oka, więc nawet jeśli akurat miałeś przerwę w knowaniach, można było miło spędzić czas na obserwowaniu, jak wraży agenci wpadają w pułapki. „Dwójka" to generalnie to samo, tyle że więcej i lepiej. Graficznie przypomina Two Point Hospital, w obu przypadkach mamy też do czynienia z brytyjskim poczuciem humoru. Nie dziwią więc ani granaty w galarecie serwowane nadmiernie ciekawskim urlopowiczom, ani wielkie wentylatory spychające 005, 006 i 008 do basenu z rekinami.

Wzorem poprzedniej części także i tym razem **będziesz musiał zadbać zarówno o rozbudowę tajnej bazy (wielopoziomowej!), jak i jej części jawnej, służącej za przykrywkę**. Będziesz szkolił miniony, opracowywał nowe technologie i dokonywał aktów niebywałej nikczemności, by mieć za co podbijać świat (z samego kasyna i centrum wypoczynkowego wyżyć się wprawdzie da, ale podbój świata wymaga nie górki, tylko gór złota). Nowości? O wielopoziomowej bazie już wspomniałem. Dojdą także bohaterowie sprawiedliwości (jako żywo przypominający postacie z filmów i seriali szpiegowsko-złodziejskich) oraz kilku złoczyńców i wysp do wyboru. Do tego nie będzie się już trzeba w połowie gry przenosić się w nowe miejsce, na dokładkę zaś dodano przyspieszenie czasu, na wypadek gdybyś znudził się już patrzeniem na miniony. Podczas prezentacji na żywo wyglądało to wszystko bardzo fajnie, pozostaje więc trzymać kciuki, by cała gra była równie udana! ***[Allor]***



PLANET ZOO

PC | tycoon, zoo | Frontier Developments | 5 listopada 2019

Być może naiwnie wierzę, że skoro Planet Coaster przekroczył wszystkie oczekiwania względem tego, jak powinien wyglądać lunaparkowy tycoon, i ustawił poprzeczkę na wysokości Mount Everest, również Planet Zoo będzie spełnieniem marzeń entuzjastów gier ekonomicznych ze zwierzętami.

Frontier ma zarówno niesamowicie utalentowaną ekipę, jak i wieloletnie doświadczenie w gatunku. Jestem też przekonana, że wyciągnie lekcję z krytyki Jurassic World Evolution. Oczekuję więc najlepszego, zwłaszcza że niemal 18-minutowa prezentacja z E3 sprawiła, że raz po raz się uśmiechałam.

Bo jak tu inaczej, gdy dopracowane w najmniejszych szczegółach żyrafy strzygą uszami bądź machają językami na prawo i lewo, a gnu brunatne i zebry (o przepięknych, miękkich grzywach, które ma się ochotę przeczesać palcami) żyją w zgodzie w zagrodzie, bo w dziczy pomagałyby sobie wzajemnie wykrywać drapieżniki. Gdy krokodyl o pięknych łuskach wygląda, jakby się uśmiechał, a prowadząca prezentację wprowadza do jego otoczenia odrobinę więcej ziemi, bo takie warunki miałby na wolności. Gdy niektóre zwierzęta naturalnie ciągnie do reszty przedstawicieli gatunku i w efekcie tworzą stada, a inne są samotnikami. Gdy wreszcie okazuje się, że ich potomkowie stanowią unikatową kombinację cech rodziców – jeśli chodzi o wygląd, skłonność do chorób czy długość życia. **Trzeba mieć serce z kamienia, żeby się tym wszystkim nie zachwycić**, zwłaszcza po usłyszeniu o tym, że wszystko bazuje na solidnej mechanice zarówno funkcjonowania samych okazów, jak i zarządzania parkiem.

Badania nad gatunkami pozwolą ci coraz lepiej poznawać ich potrzeby, co zaowocuje na przykład

Hollow Knight Silksong

PC, PS4, XBO, NS | metroidvania | Team Cherry | data nieznana

Tegoroczne E3 dało nam wreszcie okazję przyjrzeć się dłuższym fragmentom nadchodzącej przygody ze znaną z Hollow Knighta Hornet w roli głównej. Pokazano dwa regiony z zupełnie nowego – barwniejszego i żywszego niż poprzednio – świata: domenę mchu oraz na wpół industrialne rejony buzującej lawy. (Pod)tytułowa „pieśń jedwabiu" przejawia się zarówno w budowie świata (pełnego dzwonów), jak i wyglądzie przeciwników (nierzadko noszących zbroje z instrumentów muzycznych). Mogliśmy się również przyjrzeć bliżej samej **bohaterce, która w przeciwieństwie do Rycerza nie będzie niema**. Obok pociesznych bitewnych okrzyków usłyszymy ją chociażby podczas rozmów (dubbing będzie „bełkotany", ale Hornet będzie miała sporo własnych kwestii, przez które lepiej poznamy jej charakter).

Jeszcze więcej dobrych wrażeń wywołało we mnie to, jak bohaterka się porusza, i jak walczy. Hornet jest nieco większa i cięższa od Rycerza, ale za to szybsza i **potrafiąca nie tylko wyżej wyskoczyć, ale również akrobatycznie wspinać się i odbijać w locie**. Zamiast dusz pokonywanych opętanych robaczków zbiera jedwab, który pozwala jej na błyskawiczne leczenie. Dodatkowa waluta, nieupuszczana w momencie śmierci, pozwala jej zaś na wytwarzanie gadżetów w rodzaju rzucanych sztyletów. Demo zakończyło się szermierczym pojedynkiem z niejaką Lace, która mimo lichych (w porównaniu ze statystycznymi bossami z Hollow Knighta) rozmiarów z pewnością z niejednego gracza wyciśnie ostatnie poty na drodze ku szczytowi królestwa Pharloom. ***[enki]***

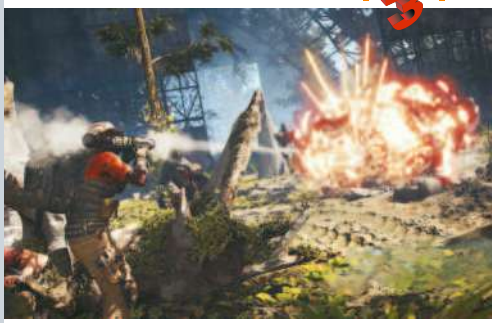
bardziej adekwatnym otoczeniem (np. krokodyl nie życzy sobie śniegu, za to dużo kamieni i długiej trawy) czy zdrowszą (i droższą!) dietą. Jeśli okaże się, że jakieś zwierzę jest głodne, zatrudniona obsługa przygotuje jedzenie w specjalnych budynkach – ich bogate w detale wnętrza są tym razem dostępne dla ciekawskich oczu gracza, dzięki czemu prześledzisz cały proces – po czym osobiście je zaniesie, nieraz wywołując zainteresowanie podopiecznych. Goście nie lubią takich pomieszczeń oglądać, więc będzie trzeba je zamaskować, w czym pomogą dające się ukryć za ogrodzeniami drogi wyłącznie dla obsługi. (Osobiście zwykle buduję je w tycoonach wokół właściwego parku, żeby pracownicy mogli dotrzeć w każdy zakątek w dyskretny sposób).

Standardowo **Frontier staje na głowie, by personalizacji było w bród** – zarówno takiej mechanicznej (pozwalającej zwiększyć zadowolenie zwierzaków poprzez choćby zmianę sposobu podawania pokarmu), jak i czysto estetycznej. W efekcie dwa terraria z iguanami mogą wyglądać całkowicie różnie, a ty możesz spędzić dwie godziny, budując miejsca do wspinaczki. Park pokazany w czasie prezentacji inspirowany był afrykańską sawanną, a konkretnie Parkiem Narodowym Serengeti oraz kraterem Ngonongoro, ale Frontier najpewniej zaskoczy graczy rozmaitością konwencji i – nie było o tym mowy, ale ja już ich znam – otworzy grę na mody, i sprawi, że będzie kompatybilna z warsztatem Steam. Czekam! ***[9kier]***

Destroy All Humans!

PC, PS4, XBO | akcja | Black Forest Games | 2020

Remake gry z 2005, o zielonych ludzikach, co to atakują Ziemię. Tak w zasadzie to o szarych ludzikach, a konkretnie to jednym, który dostał zadanie przygotowania inwazji. Nie bądźmy jednak zbyt drobiazgowi, to nie kolejny XCOM, ale – podobnie jak oryginał – **gra akcji. I to – ponownie – okraszona sporą dawką humoru.** Co ciekawe, o ile oprawa graficzna tworzona jest od nowa i „na podstawie", o tyle już bohaterowie, a nawet ich głosy, zostały zachowane. Fajnie, bo one akurat nic a nic się nie zestarzały. Nie mniej fajnie, że do nowej wersji Destroy All Humans! dodano rozwiązania, które albo pojawiły się w sequelu, albo też zostały wymyślone dopiero teraz. Dzięki temu gameplay (miałem okazję samemu wziąć pada w rękę, mogę więc bazować na własnych odczuciach, a nie obietnicach twórców) **okazał się jak najbardziej współczesny**. Bieganie, latanie, strzelanie – wszystko to działało jak należy, bez pułapek w rodzaju natychmiastowej śmierci po wpadnięciu do wody (tak było w oryginale). I choć pierwsza mapa była dość mała, pozwalała na sporą swobodę, dalej zaś ma być jeszcze lepiej. W co jak najbardziej jestem w stanie uwierzyć. Warto więc mieć ten tytuł na uwadze, bo humor – choć niekiedy niezbyt wysokich lotów – nic się nie zestarzał. ***[Allor]***



Ghost Recon Breakpoint

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 4 października 2019

Rozwinięcie pomysłów znanych z Wildlands. Tym razem walczyć będziemy na Auroi, fikcyjnej wyspie na Pacyfiku (bez obaw, jest większa niż teren odwzorowany w poprzedniej części), a przeciwnikami będą – między innymi – inne Duchy. A także autonomiczne roboty, od małych latających dronów począwszy, na wielkim czołgu, przypominającym niektórych bossów z Metal Gear Solid lub Terminatora, skończywszy. Tyle mogłem w każdym zobaczyć w trakcie hands-onu, gdy najpierw z trzema innymi szczęśliwcami przekradaliśmy się do centrum badawczego, a potem… cóż, powiedzmy, że ze skradania niewiele wyszło, mimo iż gra w pełni na takie ciche działania pozwala.

Ot, mamy choćby lepiej działający kamuflaż i możliwość przecinania ogrodzeń. A także cztery klasy postaci (tyle będzie na starcie, potem mogą dojść kolejne), pomiędzy którymi można się swobodnie przełączać podczas biwakowania. Obozy umożliwią także craftowanie przedmiotów, w tym bandaży, które są niezbędne, by uleczyć poważniejsze obrażenia. **Większy nacisk położony na realizm widać także w samej walce**, która stała się bardziej wymagająca niż w Wildlands. Na szczęście opuszczając biwak (tak, brzmi to nieco śmiesznie, ale dokładnie taki termin jest wykorzystywany w grze), można wybrać konkretną porę i np. do wrogiego obozu zakraść się dopiero nocą. W grze pojawi się także system dialogów i – rzecz jasna – tryb single. Bardzo dosłownie single, bo grać będzie się w nim bez towarzyszy sterowanych przez AI. Biorąc pod uwagę problemy, jakich przysparzali w Wildlands – dobrze. Mają się jednak oni pojawić później, podobnie jak PvP. ***[Allor]***

Microsoft zapowiada X-a i pokazuje x-a

Podobnie jak rok wcześniej, także w 2019 konferencja Microsoftu była największą, jaka miała miejsce tuż przed lub w trakcie E3. O grach piszemy wcześniej, tutaj skupię się więc na sprzęcie. I to nie na nowym kontrolerze Elite (jest po prostu super, ale kosztuje niemal tyle, co najtańsza wersja Xboksa One...), ale na nowej konsoli.

Największa nowość to fakt, że tym razem cały czas mówiono o konsoli, a nie – jak rok temu – konsolach. Ba, miały one już przecież nawet swoje nazwy kodowe: Anaconda i Lockhart. Podczas tegorocznego E3 nie padły one jednak ani razu, używano za to nazwy „Project Scarlett", za którą to w przeszłości krył się cały program Xboksów Two (czy jak tam się będą ostatecznie nazywały). Nikomu nie udało się jednak uzyskać od kogokolwiek z Microsoftu wyjaśnienia, co to oznacza. Firma zdradziła natomiast co nieco o specyfikacji technicznej. Najważniejsza rzecz to **moc obliczeniowa: ma być czterokrotnie wyższa niż Xboksa One X**. Super? Problem w tym, że nie wiadomo, czego to się tyczy. Jeśli GPU, to nowy X byłby niemal dwukrotnie mocniejszy niż PlayStation 5, pokonując przy okazji także najmocniejszego GeForce'a RTX 2080 Ti. Jeśli CPU, to… słabo. Bo Ryzen, który ma trafić do PlayStation 5, jest nawet kilkunastokrotnie wydajniejszy! Oznacza to, że można być niemal pewnym, że to nie o CPU chodzi, bo trudno uwierzyć, by Microsoft chciał mieć tak słabą najmocniejszą konsolę. Idąc dalej: czterokrotnie szybsza pamięć RAM sama niewiele zmieni, czterokrotnie szybszy SSD zaś (bo wiadomo, że takowy nowy X będzie miał na pokładzie) to… od czego szybszy? Bo jeżeli od HDD, to byłby absurdalnie wolny.

W takim razie wracamy do GPU. Przemawia za tym również fakt, że nowa konsola ma mieć sprzętowy ray tracing. Problem tylko w tym, że na razie AMD nie pokazało ani tak mocnego GPU, ani żadnego ze sprzętowym ray tracingiem… Cóż, pozostaje więc uzbroić się w cierpliwość i czekać na kolejne informacje, bo na podstawie tych, które są niczego sensownego wywnioskować się już nie da. Żeby jednak nie kończyć tematu nowej generacji na smutno – Microsoft oficjalnie poinformował, że nie tylko będzie ona zgodna z obecną, ale dodatkowo skorzysta ze wszystkich peryferiów, które obecnie działają z X-ami.

Drugi x, tym razem z małej litery, to xCloud, czyli Xbox w chmurze. Teoretycznie usługa ta pozwala na uruchomienie dowolnej z tysięcy gier przeznaczonych na zwykłego Xboksa One/One X – ba, ich twórcy nie muszą nawet kiwnąć palcem! W praktyce tej obietnicy nie sposób na razie sprawdzić, za to Microsoft przygotował kilka stanowisk, na których można było przekonać się, jak dobrze to wszystko działa. Z czego skorzystałem, i to dwa razy. Pierwszego dnia do streamingu gier wykorzystano bowiem zwykłe Wi-Fi, a efekt był taki sobie. Drugiego dnia do smartfonów podłączono więc dongle z gniazdami Ethernet. Wyglądało to słabo, ale efekt był o niebo lepszy. Sprawdziłem cztery gry: Halo 5: Guardians, Gears of War 4, Hellblade: Senua's

Nvidia pokazuje

Chodzą słuchy – których nie możemy niestety ani potwierdzić, ani im zaprzeczyć (być może ze względu na NDA, które nawet jeśli byśmy podpisali, to byśmy nie mogli o tym powiedzieć) – że już niedługo Nvidia będzie miała odpowiedź na nowe Radeony. I że będzie ona super. Nieoficjalnie mówi się o nowych wersjach dobrze znanych RTX-ów, które będą szybsze od tych, które obecnie są w sklepach. Ceny? Wedle plotek karty mają kosztować tyle, co modele bądące aktualnie w sprzedaży. Które zresztą nadal będą, tyle że za mniejszą kasę.

To natomiast, co potwierdzić możemy, to rosnąca popularność ray tracingu wśród twórców gier. Technika ta będzie bowiem wykorzystana między innymi w pecetowych wersjach Call of Duty: Modern Warfare, Watch Dogs Legion oraz Cyberpunka 2077. Efektów tego na razie jednak nie pokazano. Mogliśmy za to zobaczyć, jak wiele daje ray tracing w innej dużej produkcji, Control. Odbicia, cienie, rozproszone oświetlenie, naturalnie wyglądające przeźroczystości – to będzie pierwsza duża gra, w której będzie można zobaczyć, jak wiele daje kompleksowe zastosowanie ray tracingu! Oczywiście, o ile ma się odpowiednio mocnego RTX-a, bo do pełni szczęścia (rozumianej jako Full HD i 60 fps-ów) niezbędny będzie co najmniej GeForce RTX 2080 – no ale w końcu pierwsze Voodoo, karta od której zaczęła się rewolucja w sprzętowym generowaniu obrazu 3D, wcale tańsze nie było… ***[Allor]***

Sacrifice oraz – przede wszystkim – Forza Horizon 4. W ten ostatni tytuł grałem bowiem najwięcej na normalnych platformach. Jak na tym tle wypada mały ekran smartfona przyczepiony do kontrolera od Xboksa? Prawie idealnie! Sterowanie jest bardzo responsywne, a obraz niemal idealnie płynny. (Co pewien czas widać było wprawdzie gubione klatki, ale na sterowanie nie miało to wpływu). Innymi słowy: **do samochodówek w 30 fps-ach xCloud już teraz wydaje się całkowicie wystarczający**.

A co z shooterami? W Halo 5 mamy 60 fps-ów, a od naciśnięcia spustu do strzału mija nieco ponad 60 milisekund. Dla porównania w wersji konsolowej od naciśnięcia spustu do strzału mija dokładnie 60 milisekund. To tłumaczy, czemu tak dobrze grało mi się w Forzę – bo xCloud ma opóźnienia porównywalne z tym, co jest osiągalne na konsolach! Na tle tego wszystkiego nie powinno dziwić, że i w Gearsy, i w Hellblade'a grało się równie dobrze, jak gdyby były uruchomione na konsoli znajdującej się dwa metry dalej, a nie gdzieś w serwerowni.

Oczywiście pozostaje pytanie, jak to będzie wyglądało w praktyce, w mniej kontrolowanych warunkach. Ale jeśli wierzyć informacjom podawanym przez ludzi Microsoftu, podczas dema na E3 gry były fizycznie uruchamiane na maszynach oddalonych o 400 mil. Nie no, re-we-la-cja! Jeśli to się potwierdzi w trakcie otwartych beta-testów (mają ruszyć w październiku), to granie w chmurze faktycznie ma przyszłość! I nie dziwi, że na xCloudzie będzie bazowało także PlayStation Now.

I jeszcze na zakończenie małe porównanie. Lag na konkurencyjnej Stadii Google'a wynosił podczas ostatnich publicznych pokazów na GDC około 160 milisekund. Jeśli dodać do tego fakt, że na xCloud można uruchomić (bez żadnych zmian!) każdą grę z Xboksa One – cóż, zaczynam wierzyć, że taki streaming ma sens. Zwłaszcza że sprzęt, na którym oparty jest xCloud, ma być zgodny także z Project Scarlett, czyli kolejną generacją Xboksa! ***[Allor]***

AMD anonsuje

Choć ostatnimi laty znacznie większą popularnością wśród graczy pecetowych cieszyły się karty graficzne Nvidii oraz procesory Intela (według Steam Hardware Survey te firmy odpowiadają obecnie odpowiednio za 75% kart graficznych i prawie 82% procesorów), podczas swojej konferencji AMD zapowiedziało wielki powrót. Największy nacisk położono na nowe desktopowe Ryzeny serii 3000, oparte na architekturze Zen 2. Do sprzedaży trafią 7 lipca, a wedle pokazywanych slajdów jest na co czekać. Dostaniemy bowiem nie tylko więcej rdzeni niż w porównywalnych cenowo układach Intela, ale dodatkowo mają one zapewniać bardzo podobną wydajność w aplikacjach wielowątkowych. W tym – w grach jednoznacznie kojarzących się z esportem, jak choćby Counter-Strike: Global Offensive, które dotychczas znacznie lepiej zachowywały się na układach serii Core. Wygląda więc na to, że będzie i taniej, i lepiej – w dodatku niezależnie od tego, czy szukasz sprzętu do grania, czy do pracy. Jeśli to się potwierdzi w niezależnych testach, czekają nas ciekawe czasy!

Nieco gorzej wyglądało to w przypadku nowych Radeonów serii 5000. Bazują na nowej architekturze RDNA, ale zamiast walczyć z najmocniejszymi GeForce'ami zostały przyrównane do RTX-ów 2070 oraz 2060. Od których – co nie powinno być zaskoczeniem – są nieco szybsze. Nie na tyle jednak, by zagrozić RTX-om 2080. Do tego nie mają ani sprzętowego wspomagania ray tracingu, ani dodatkowych rdzeni do obliczeń związanych ze sztuczną inteligencją, ani też nie będą tańsze. ***[Allor]***

Intel przypomina

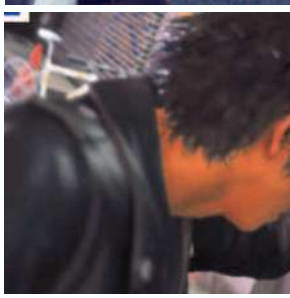
Swoją konferencję – znacznie mniejszą niż AMD – miał także Intel. Skupił się jednak nie na pokazywaniu nowości, tylko na prezentacji już istniejących rozwiązań. Przy okazji przypominając, że gry znacznie lepiej działają na CPU tej firmy niż na układach konkurencji. I wytykając, że tak jest również w większości programów, z których korzystają prawdziwi użytkownicy. Wszystko po to, by przypomnieć, jak ważne jest zwiększanie wydajności w pakietach Microsoftu i Adobe, czy w tytułach esportowych. A także wytknąć, jak bardzo nieistotny jest taki na przykład Cinebench, z którego korzysta zaledwie 0,5% użytkowników systemu Windows – mimo iż wykorzystywany jest przez większość redakcji i youtuberów testujących procesory (choć nie w CD-Action). ***[Allor]***

Motywem przewodnim recenzji w tym wydaniu CD-Action wydaje się historia. Sporo tu gier z mocną warstwą fabularną, jest trochę prawdziwej historii (w postaci ponoć rewelacyjnego Total War: Three Kingdoms), a na deser – Kaszanka nietypowa właśnie ze względu na swoje dzieje (choć tych już będziecie musieli szukać w Publicystyce). [spikain]

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 21 GIER**

GAME WALKER

JUDGMENT



AUTOR: CURSIAN
PS4
STRONA: 52

Cursian: Jeszcze niedawno nie mogłem się tej serii nachwalić, ale powoli zaczynam mieć jej po dziurki w nosie. Dla fabuły warto, ale jeśli chodzi o rozgrywkę, to wciąż stara, dobra Yakuza. Z naciskiem na „stara". Yagami nauczył się co prawda kilku sztuczek, ale w większości są diabelnie powierzchowne i dość rzadko używane. Fani serii mogą ograć (najlepiej po obniżce), ale reszcie polecam raczej Yakuzę 0.

Krigore: [wstawcie sobie tu grafikę „Którą Yakuzą dziś jesteś?"]

Papkin: Pierre Taki, lider synthpopowego Denki Groove, miał wcielić się w przywódcę jednej z mafijnych rodzin w grze. Z obsady wyleciał przez zażywanie kokainy… któremu to wcale się zresztą nie dziwię. Naprawdę trudno wciągnąć się w kolejną wizytę w Kamurocho, gdy kreska oddzielająca spin-offa od głównej serii okazuje się wyjątkowo cienka.

Ninho: Yakuzę i twory yakuzopochodne lubię o wiele bardziej od momentu, gdy przeczytałem, że Toshihiro Nagoshi podczas jednego wywiadu udawał, że czyta jakiś magazyn. Trzymając go do góry nogami.

spikain: Częstotliwość wydawania Yakuz (i spin-offa) jest już tak przesadzona, że czas na nie (przypominam, że to kilkudziesięciogodzinne gry, a jak się chce, to i dłuższe) mają chyba tylko ludzie, którzy nie grają w nic innego. Aż chciałoby się, żeby trochę przystopowali i, nie wiem, odnaleźli czas na stworzenie jakiegoś innego miasta...

WARHAMMER: CHAOSBANE

- **AUTOR**: ENKI
- **PC, PC4, XBO**
- **STRONA**: 56

enki: Wydawca chce uważać ten tytuł za wysokoprofilowego konkurenta dla rynkowych mistrzów rąbania i siekania, czym zapewne przyprawia o zakłopotanie wszystkich kilkunastu developerów z Eko Software. Ci zrobili po prostu większość tego, co w 2012 roku zrobiło Diablo III, nawet nie próbując nadać całości jakiegoś osobistego sznytu. Momentami gra się fajnie, ale szybko one przemijają.

Bastian: Nie wiedziałem, że w grze z tak dobrze zaprojektowanym (zerżniętym z Diablo, pardon!) systemem walki można się tak okropnie nudzić. Tu się chyba należy jakaś specjalna nagroda.

Cursian: Ja tam się nudzę przy większości hack and slashów, więc tym mógłbym zapewne leczyć bezsenność. Na szczęście na nią nie cierpię i mogę z czystym sumieniem pograć w coś sensownego.

Allor: Cóż, pozostaje czekać na Minecraft Dungeons.

spikain: Albo w polskie Book of Demons, które niedawno weszło do Game Passa!

TEAM SONIC RACING

- **AUTOR**: BASTIAN
- **PC, PS4, XBO, NS**
- **STRONA**: 48

Bastian: Całkiem solidna ścigałka z beznadziejnym interfejsem i polskim tłumaczeniem. Po kilkunastu godzinach robi się zwyczajnie nudna, ale bez obaw! Przed premierą tego numeru CDA ukazał się już Crash Team Racing, więc bez żalu można Sonica rzucić w kąt. #teambandicoot

Berlin: Ten tytuł jest strasznie słaby. Teoretycznie mówi wszystko, co trzeba wiedzieć o produkcie, a jednocześnie brzmi totalnie, jakby ktoś umieścił trzy przypadkowe słowa obok siebie. Poza tym: Sonic zawsze był pomyłką. Dodatkowo: naczelny potwierdzi, że Mario Kart zjada wszystkie inne karty – w tym Crasha.

Bastian: Phi. Naczelny się w takim razie zna na kartach jak świnia na gwiazdach!

spikain: Zwalniam cię.

Allor: Co nie zmienia faktu, że jeśli chcesz sobie gokartami lajtowo poskakać, polatać i poudawać, że ma to cokolwiek wspólnego z prawdziwymi czterema kółkami, to Mario Karty są najlepsze. Tyle że rządzi i tak Forza.

Krigore: Na Sonica, odkąd pamiętam, mam alergię. Poziom tej gry tylko przywraca mi wiarę w prawidłowość przesadzonych reakcji mojego systemu immunologicznego.

Ninho: Grając z Bastianem, nie miałem pojęcia, co się dzieje przez większość czasu, a i tak kończyłem tuż za jego plecami. To chyba niezłe podsumowanie całej gry.

spikain: Pozdrawiam projektanta UI, który uznał, że informacje o posiadanym power-upie albo miejscu w wyścigu są nieistotne. Chyba że tak je zakamuflował z jakiegoś innego powodu.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Do jakiej gry wrzucił(a)byś Keanu Reevesa – i w jaką rolę?

Smuggler: Do Wiedźmina jako Płotkę. Kuźwa, boję się już lodówkę otworzyć, a pisząc te słowa, mam dziwne wrażenie, że Keanu stoi za mną i zaraz wciśnie mi srebrną ręką głowę w klawasdsgdrthdfb zdfdWQAE qSXZZC XDSGRYTGHDVXCXCXA

Bastian: The Sims, wrzuciłbym go do basenu i zabrał drabinki. Breathtaking.

Ninho: Nie mogę nic wymyślić, dalej śmieję się z drabinki.

Cursian: Do dowolnej. Albo żadnej. Jego obecność lub jej brak nie ma dla mnie większego znaczenia. Z „biznesowego" punktu widzenia doceniam fakt, że Redzi namówili go do współpracy, ale jako graczowi jest mi to kompletnie obojętne.

Siekiera: Przecież ten facet to drewno. Może symulator drwala? Ale jak już mamy fantazjować, to może miks Strangleholda z Wet? Obie jakoś przeszły bez echa, a jatkę oferowały koncertową. Połączyć to, osadzić w świecie Johna Wicka i rozpierducha jak malowana.

Krigore: Ej no, w Johna Wicka zagrałbym. To taki antybond, mogłoby być fajnie.

Allor: John Wick Hex. Znaczy – w zasadzie to już w niej jest, tyle że jej nie ma. Ale zapowiada się super!

Czego nie pokazano na E3 – a bardzo czekałeś/aś?

Smuggler: Mojej podwyżki. Nadal czekam.

Mac Abra: Phoenix Point.

9kier: Jeśli niewiele się zmieniło od wczesnej wersji Phoenix Pointa, to się nawet nie dziwię, że nie pokazali.

Bastian: Ej, palec do budki wszyscy ci, którzy czekali na cokolwiek o Beyond Good & Evil 2! <robi budkę>

spikain: Będę do znudzenia co roku powtarzać „Golden Sun", aż umrę ze starości. A oprócz tego... pograłbym w nowe SimCity.

Ninho: Odpowiedź może być jedna – The Last of Us Part 2.

Cursian: Nowego Baldur's Ga... a nie, czekaj...

Krigore: Rebootu pierwszego Quake'a.

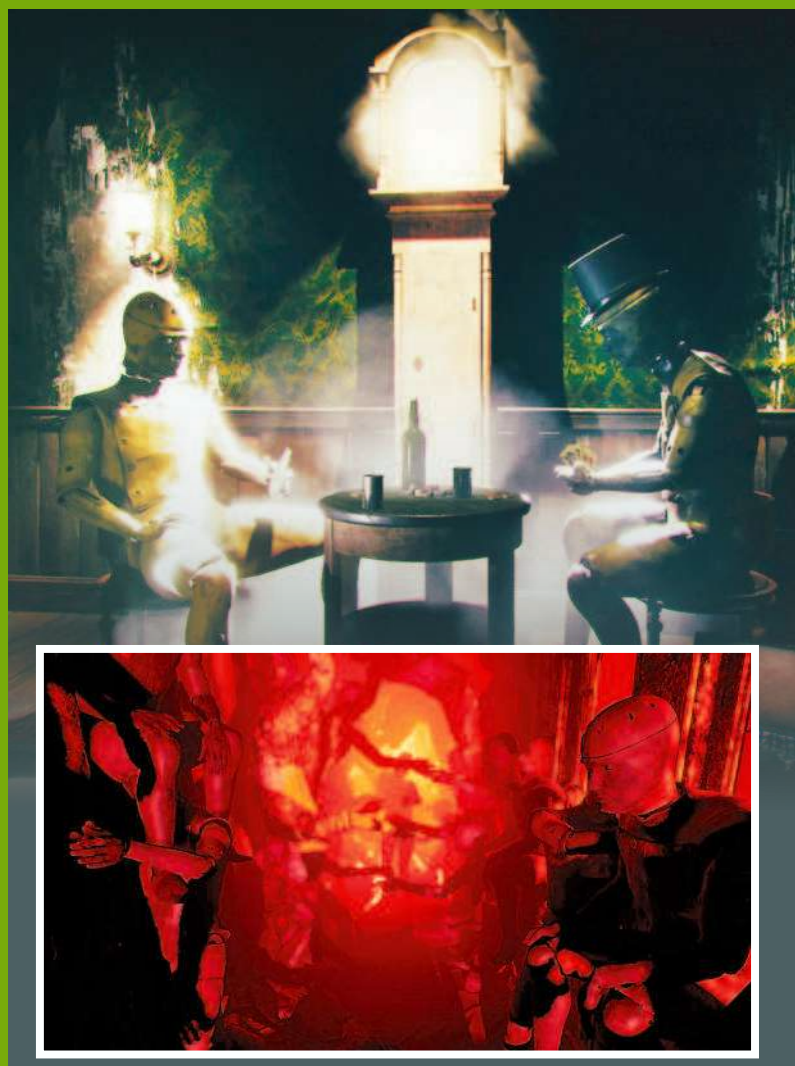
Allor: Nowej Forzy. Ale na to przyjdzie pewnie czas w przyszłym roku, bo nie wyobrażam sobie, by nie był to jeden z tytułów startowych na nowym Xboksie.

Siekiera: Zabrakło mi przede wszystkim obecności Sony. Nintendo jak zwykle pokazało mnóstwo ckliwych/kolorowych pierdół, które mnie totalnie nie obchodzą, Microsoft, o dziwo, dał radę (choć z butów mnie nie wyrwał), pozostałe konferencje tak na pół gwizdka. 6/10 w skali CDA.

9kier: The Gateway Trilogy twórców The Dream Machine, oczywiście z datą premiery. Żartuję, nie czekałam, na tej imprezie się to nigdy nie wydarzy.

enki: Bayonetta 3. Wygląda na to, że zanim wyjdzie, Switcha zastąpi już kolejne nintendziwadło.

Bastian: ...ktokolwiek?



LAYERS OF FEAR 2

- **AUTOR:** EUGENIUSZ SIEKIERA
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA:** 62

Siekiera: To w zasadzie ta sama gra co „jedynka", tyle że nieco inna. Korzysta z identycznego sposobu narracji i ucieka się do bliźniaczo podobnych zagrywek, z drugiej jednak strony oferuje bardziej oryginalne środowisko i na każdym kroku stara się być mniej oczywista. Koniec końców trochę plącze się we własnych tropach, pozostawiając w głowie wielki mętlik, ale jako kontynuacja daje radę.

9kier: Jeszcze nie grałam i chętnie się dowiem... Czy Layers of Fear 2 zrzyna z „jedynki" jeszcze bardziej niż Observer?

Papkin: Dość. Idąc do multipleksu, mam wybór – mogę kupić bilet na wysokobudżetowy zlepek banałów i prefabrykatów („Zakonnica", „Slenderman"), ale też czmychnąć w stronę obrazów mniej oczywistych. Taka „Anihilacja" jest przecież – równocześnie – filmem grozy i proekologicznym esejem, w „Cichym miejscu" czuć arthouse'ową podszewkę, „Uciekaj" to pastisz, który rozlicza się z rasizmem wśród amerykańskiej inteligencji głosującej na demokratów, a „Mandy" kusi neonową estetyką rodem z okładek heavymetalowych albumów. Przed monitorem wyboru zaś nie mam – muszę zapuścić kolejnego Outlasta, Man of Medan albo inne Layers of Fear 2. Innymi słowy: koktajle motywów tak dobrze znanych, że zaczynają one podchodzić do gardła.

Ninho: „Anihilacja" może i była proekologicznych esejem, ale jako film wypada słabo. To ja już wolę czasem zobaczyć kilka banałów, ale jednocześnie dobrze nakręconych.

THE SINKING CITY

- **AUTOR**: NINHO
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA**: 60

Ninho: To jedna z najlepszych kreacji świata z prozy Lovecrafta, głównie dlatego, że tak mało w niej Cthulhu i innych Pradawnych, a to, co ma zostać ukryte i nieoczywiste, takie właśnie jest. Szkoda tylko, że Frogwares wyłożyło się na największych innowacjach – otwartym świecie i systemie walki. Bo to, na czym się znają, zrobili po raz kolejny po mistrzowsku – śledztwa sprawiają naprawdę dużo satysfakcji.

9kier: Nie miałam jeszcze na nią czasu i zastanawiam się, jak The Sinking City wypadł na tle naprawdę rozczarowującego Call of Cthulhu – choć twór Frogwares przykuł moją uwagę klimatycznymi cutscenkami, rozgrywka prezentuje się podobnie sztampowo. Fight me!

Siekiera: Uwielbiam Frogwares za serię o Sherlocku (może z wyjątkiem ostatniej odsłony, ale potraktujmy to jako wypadek przy pracy), a że z mitami Cthulhu próbowali już w przeszłości nieśmiało eksperymentować, jestem ogromnie ciekaw tego projektu.

Ninho: Fanom Sherlocka polecam, bo po paru godzinach można w to-to grać, jak w poprzednie gry Frogwares – teleportując się między miejscówkami.

CONAN UNCONQUERED

- **AUTOR**: MAC ABRA
- **PC**
- **STRONA**: 64

Mac Abra: Gra osadzona w uniwersum Conana Barbarzyńcy, miks RTS-a i tower defense, stworzony przez ludzi, którzy pracowali w Westwood, tworząc m.in C&C i Dune II. To będzie hit! Tak pomyślałem. I myliłem się.

Allor: A miało być tak pięknie...

enki: Zdążyli w ostatniej chwili, bo już w następnym numerze recenzja prawdziwego RTS-a o bunkrowaniu się przed hordą, czyli They Are Billions.

spikain: Bardzo rozczarowało mnie, że gra nie traktuje o Conanie O'Brienie.

QUAKE II RTX

- **AUTOR**: KRIGORE
- **PC**
- **STRONA**: 84

Krigore: Klasyk na koksie. Fajny zwiastun tego, co nas czeka, gdy RTX w końcu się upowszechni. Trochę jednak to zajmie, zważywszy, że żeby swobodnie pograć w potraktowanego ray tracingiem Quake'a II, trzeba najpierw wydać minimum 1500 zł na układ graficzny najnowszej generacji. Sama gra – jak na przeszło dwudziestoletni tytuł – wygląda atrakcyjnie, a renderowane na żywo cienie i zabawy realistycznym światłem prezentują się okazale. Całość jednak należy traktować jako nostalgiczną ciekawostkę.

Siekiera: Wszystko fajnie, ale kiedy w końcu wyrzeźbią coś w klimatach pierwszego Quake'a?

Allor: No! Drugi Quake to niestety ani nie ten klimat, ani nie ten wygląd, ani nie te emocje. Choć jako pokaz możliwości, jakie daje ray tracing, sprawdza się fajnie. Choć nie tak fajnie, jak Control, którego miałem okazję ogrywać podczas E3.

enki: Czekam na Sapera RTX.

Krigore: Jak wyjdzie, to recenzujesz.

Ninho: To ja odpalę... ponownie Quake'a 1, serio „dwójka" dla mnie mogłaby nie istnieć. Czemu nie zrobili tego „remastera" z numero uno? PS Czy to nie jest najdroższa gra w historii? Wszak bez RTX-a jej nie odpalisz.

✖Papkin

Duma i uprzedzenie

STOP chorej ideologii! Wpychane na siłę mniejszości pojawiają się w Wolfenstein: The New Order, Call of Duty: WW II czy Battlefieldzie V, a przecież developerzy powinni mieć wolność w robieniu, co im się podoba! Nachalna obecność mniejszości obraża zdrowy rozsądek normalnych graczy, a poprawność polityczna nie powinna mieć wstępu do medium! Co z ludźmi, którzy nie zgadzają się na promocję wynaturzeń?

Wbrew pierwszemu wrażeniu – enigmatyczna „mniejszość", o której piszę w tym niemądrym akapicie powyżej, to... Polacy. Ilekroć w USA pada głupi żart o Polonusach, w Wielkiej Brytanii pracodawca zwalnia kobietę za używanie w biurze polszczyzny, a szef izraelskiego MSZ twierdzi, że nasz naród „antysemityzm wyssał z mlekiem matki" – instynktownie czujemy, że coś jest nie tak. Słusznie, bo właśnie padliśmy ofiarą dyskryminacji ze względu na narodowość. Zresztą – regularnie jesteśmy szykanowani również jako gracze. Przypomnę w tym kontekście wypowiedź Andrzeja Sapkowskiego, który stwierdził, że zna niewielu z nas, „bo obraca się raczej wśród ludzi inteligentnych", ale też materiały dużych telewizji. Relacjonując Digital Dragons, TVP Kraków porównywało granie do alkoholizmu i sprowadziło nasze hobby do prymitywnej zabawy w mordowanie. Na antenie TVN z graczy i esportu naigrawali się zaś Piotr Kraśko i Kinga Rusin.

Jako członkowie dyskryminowanych mniejszości powinniśmy patrzeć przychylnie również na inne prześladowane grupy... tymczasem w tegorocznym rankingu ILGA Europe nasz kraj jest wiceliderem na liście najbardziej homofobicznych państw UE. Równie alarmujący jest raport „Sytuacja społeczna osób LGBTA w Polsce", którego autorzy przebadali członków społeczności pod kątem zdrowia psychicznego (odsetek osób z poważnymi objawami depresji jest ponad pięć razy większy niż w populacji ogółem!) czy doświadczania przemocy (niemal 70% respondentów spotkało się w ostatnich dwóch latach z przemocą motywowaną uprzedzeniami). 70% młodzieży LGBT przyznaje, że rozważało targnięcie się na swoje życie... Niestety – niektórzy zapłacili za swoją „odmienność" najwyższą cenę. Samobójstwa 14-letnich Dominika z Bieżunia i Kacpra z Gorczyna, a ostatnio: transseksualnej aktywistki Milo Mazurkiewicz to już nie dzwonki alarmowe, ale potężne dzwony.

I powinny one brzmieć jak najgłośniej, bo mamy dużą pracę do wykonania. Wciąż żyjemy w kraju, w którym niektórzy z obywateli obawiają się złapać ukochaną osobę za rękę, nie mogą odwiedzić jej w szpitalu, a prawo nie gwarantuje im należytej ochrony (zawarty w kodeksie karnym katalog przestępstw z nienawiści nie zawiera przesłanek związanych z orientacją seksualną i tożsamością płciową). W którym niemała część Polaków doświadcza szykan ze strony władz i policji, nastolatkowie przez dyskryminację ze strony rodziny tracą dach nad głową, a prześladowani w szkołach uczniowie nie mogą często liczyć na pomoc wykwalifikowanego psychologa.

W czerwcu obchodziliśmy międzynarodowy Pride Month, podczas którego odbyło się wiele prorównościowych inicjatyw. Tytułową „dumę" będziemy jednak mogli poczuć dopiero wtedy, gdy wyzbędziemy się tytułowego „uprzedzenia".

✖Ninho

Nienawidzę Epic Games Store

Nim przeczytacie ten felieton, musicie wiedzieć dwie rzeczy. Po pierwsze, choć zazwyczaj, jeśli istnieje taka możliwość, staram się recenzować gry w wersji na PS4 (bo nie mam gamingowego PC w domu), to tak się złożyło, że kod do The Sinking City dostałem pecetowy. Po drugie, traf chciał, że to kolejny exclusive Epic Games Store. Przy tym moje pierwsze poważniejsze zetknięcie się z Epikiem, do którego do tej pory nie miałem nic. Teraz już mam. Głównie ze względu na brak zapisu save'ów w chmurze. Specyfika naszej pracy jest taka, że często gramy w pracy, a jeszcze częściej w domu. Stąd też możliwość odpalenia i kontynuacji zabawy na dowolnym komputerze jest zbawienna. Pal licho jednak, rozumiem, że EGS raczkuje, skopiuję sobie sam save'y... albo i nie. Bo nigdzie ich nie ma. Ba, posunąłem się nawet do tego, że przeniosłem na nowy komputer cały folder z grą. Launcher wyrzucił błąd i zaczął instalować The Sinking City od nowa. Siedziałem więc w pracy przez trzy dni i grałem, grałem, grałem. I starałem się, by ten nużący maraton nie wpłynął na ocenę końcową. Nie wpłynął, obiecuję. Wpłynął natomiast na moje postrzeganie EGS – nie użyję ponownie, póki nie będzie zapisu w chmurze. I basta.

OUTER WILDS

- AUTOR: ENKI
- PC, XBO
- STRONA: 70

enki: Outer Wilds (nie mylić z The Outer Worlds Obsidianu!) to mała gra o wielkim sercu do przygody, eksploracji, fizyki i kosmosu. Masz cały miniaturowy układ planetarny do zbadania i tylko 22 minuty. Dokąd polecisz?

Allor: Kurczę, a już prawie zapomniałem o Elite: Dangerous... No nic, trzeba odkurzyć joya i zobaczyć, co tam nowego w najlepszej grze o lataniu, handlowaniu i walce w kosmosie.

Mac Abra: Dobra, kupię, czuję się zachęcony recenzją enkiego. Więc wiecie – ostrożnie przy lekturze.

Krigore: A można nie lecieć? I zamiast tego wyciągnąć sobie fajkę, a potem po prostu patrzeć w niebo?

Ninho: Małe No Man's Sky? Biere!

S.W.I.N.E. HD REMASTER

- AUTOR: MAC ABRA
- PC
- STRONA: 80

Mac Abra: Taka tam świńska strategia, tzn. walczymy świniami albo królikami w czasie rzeczywistym. Odświeżono głównie grafikę, a to, co wkurzało mnie w niej 20 lat temu, wkurza nadal. Ale, nie będę ukrywał, że to fajna, nostalgiczna podróż była.

Krigore: Sven Bømwøllen i tak lepszy.

spikain: Tylko Pigeon's Revenge (ten z widokiem z góry).

SPRZĘT W E-SPORCIE

Piłkarze dbają o dobór odpowiednich butów, żużlowcy wybierają najlepsze motocykle, dla skoczków narciarskich liczą się przede wszystkim narty. Choć sprzęt sam w sobie w tradycyjnym sporcie „nie gra", ma ogromne znaczenie w osiąganiu możliwie najlepszych rezultatów. Podobnie jest w grach wideo i rozgrywkach internetowych. Najważniejsze są umiejętności zawodnika, jednak bez odpowiedniego zestawu do gry nie odniesie się sukcesu na arenie międzynarodowej. Jakie produkty wybierają profesjonalni e-sportowcy z polskiej organizacji AGO Esports, aby rywalizować z innymi zawodnikami reprezentującymi światowy poziom?

FOTEL T1 RACE 2018

PRODUKT NIEOBJĘTY PROMOCJĄ

Mikołaj „Elazer" Ogonowski to najlepszy polski gracz StarCraft II oraz jeden z czołowych zawodników SC2 poza Koreą. Podczas gry, w trakcie której liczy się każde kliknięcie, Mikołaj stawia na sprzęt oferujący możliwie najniższy czas reakcji. Elazer korzysta z klawiatury mechanicznej K70 RGB MK.2 Low Profile, która posiada unikatowe, niskoprofilowe przełączniki Cherry MX Low Profile Speed. Charakteryzują się zaledwie 1-milimetrowym punktem aktywacji. K70 RGB MK.2 Low Profile oferuje także opcję programowania przycisków makr i bardzo wysoką kulturę pracy. Sprzęt dla ludzi, którzy od zawsze marzyli o cichym „mechaniku".

Odpowiednie ustawienia audio oraz słuchawki oferujące wysokiej jakości przetworniki neodymowe wydatnie pomagają zlokalizować przeciwnika w grach typu FPS. Szybkie odkrycie pozycji oponenta pozwala dostosować taktykę do aktualnej sytuacji na mapie, co niejednokrotnie wpływa na finalny wynik rozgrywki. Dominik „Gruby" Świderski grający na co dzień w Counter-Strike: Global Offensive korzysta ze słuchawek HS60. Zamknięta konstrukcja wycisza dźwięki z zewnątrz, wygodne nauszniki zaś zapewniają odpowiedni komfort podczas nawet wielogodzinnych pojedynków. Dodatkowo, odpinany mikrofon kierunkowy z funkcją tłumienia odgłosów z otoczenia gwarantuje klarowną komunikację głosową z resztą drużyny.

W przypadku myszki liczy się przede wszystkim jakość użytych materiałów: zaawansowany sensor idealnie odwzorowujący ruchy użytkownika, wytrzymałe przełączniki, scroll oraz przewód. Gryzonia zawsze warto dobrać do swojej dłoni (palm, claw lub fingertip grip), aby w pełni cieszyć się wygodą użytkowania. Jarek „JarkoS" Kaleta, Mistrz Polski w Fortnite, wybrał M65 RGB Elite. Myszka oferuje sensor optyczny renomowanej firmy PixArt, zestaw odważników do regulacji wagi sprzętu (97-115g) oraz specjalny tryb Snajper. Wyprofilowany przycisk boczny obniża czułość kursora, dostosowując go do gry karabinem snajperskim, umożliwiając szybkie i łatwe celowanie przy wykorzystaniu lunety z przybliżeniem.

Dzięki kodom podanym poniżej będziecie mogli zakupić sprzęt firmy Corsair w następujących cenach:

	CENA	PROMOCJA	RABAT
KLAWIATURA K70 LUX RED LED	559 PLN	449 PLN	110 PLN
MYSZ SCIMITAR PRO RGB CZARNA	329 PLN	279 PLN	50 PLN
PODKŁADKA POD MYSZ MM300 M	49 PLN	ZESTAW 2 W 1 228 PLN	70 PLN
MYSZ M65 RGB PRO CZARNA	249 PLN		
SŁUCHAWKI HS60 CARBON	269 PLN	219 PLN	50 PLN
FOTEL T1 RACE 2018 CZAR/CZERWONY	1299 PLN	899 PLN	400 PLN
MYSZ DARK CORE RGB	409 PLN	249 PLN	160 PLN

KODY PROMOCYJNE

Promocja dotyczy dokładnie tych produktów, w tych wersjach kolorystycznych jakie są podane w powyższej tabelce.
KOD na zestaw podkładka+mysz: **CORSAIRZESTAW062019**
KOD NA RESZTĘ PRODUKTÓW: **CORSAIRCDACTION** (w przypadku tego kodu, do koszyka można dodać tylko po jednej sztuce każdego produktu)

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.
Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.

RTV EURO AGD

CORSAIR

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i w sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD. Promocja ważna jest do 31 lipca 2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: https://www.euro.com.pl/cms/corsair-cd-action-promocja.bhtml

Grafika: Corsiar

PEGI 18

PRODUCENT: RYU GA GOTOKU
CENA: 249 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: LOKALNY, MINIGRY

YAKUZA Z DETEKTYWEM • ŚWIETNA FABUŁA

Kopie tylki i przesłuchuje podejrzanych (czasem w odwrotnej kolejności): **Cursian**

Do niedawna słowo „Judg(e)ment" w kontekście studia Ryu Ga Gotoku kojarzyło mi się głównie ze śpiewającym Kiryu, ale dzięki odzianemu w bajerancką kurtkę detektywowi zabijace zdołałem na chwilę zapomnieć o Smoku Dojimy. Przynajmniej w aspekcie fabularnym, bo ogólnie rzecz biorąc, Wujek Kaz poczułby się tu jak w domu.

BIRDS
2F

YAGAMI POTRAFI SPUŚCIĆ ŁOMOT, ALE, KIEDY TO MOŻLIWE, ZAŁATWIA SPRAWY POKOJOWO.

Jak już kiedyś pisałem, jestem jednym ze świeżo nawróconych fanów Yakuzy i pierwszy kontakt z serią miałem jakiś czas po zachodniej premierze „zerówki". Jako że postanowiłem podchodzić do gier zgodnie z chronologią fabularną, za sobą mam jeszcze tylko pierwsze i drugie Kiwami – z resztą czekam na remastery, które wydano już w Japonii. Dlaczego o tym piszę? Bo chciałbym podkreślić, że mimo stosunkowo krótkiego stażu i perspektywy czterech kolejnych części przygód Kiryu mój entuzjazm w stosunku do cyklu zdołał nieco osłabnąć.

Fabularnie dzieła Ryu Ga Gotoku absolutnie miażdżą konkurencję i nie sądzę, by miało się to zmienić, **ale pod względem rozgrywki są do siebie podobne jak dwie krople wody**. Serio, to trochę jak z Assassin's Creedem za najmroczniejszych czasów. Sytuacji nie poprawia fakt, że twórcy za każdym razem odgrzewają to samo „miasto", czyli składające się z kilku uliczek na krzyż Kamurocho. Jeszcze trochę, a po wirtualnej Japonii będę poruszał się pewniej niż po własnej okolicy. Jak się zastanowić, to może już się to stało, bo bez trudu pokażę wam, gdzie w Kamurocho szukać lombardu Ebisu, ale choćbyście darli ze mnie pasy, nijak nie pokieruję was do realnego odpowiednika w mojej mieścinie (uprzedzając ewentualne pytania: nie, nie jestem z Wrocławia). Nie dziwcie się więc, że kiedy obiecano mi zupełnie nowy start, poczułem niemałą ekscytację, która jednak opadła niemal natychmiast po ujawnieniu pierwszych szczegółów, o czym zresztą pisałem przy okazji zapowiedzi. Dziś, po ponad 25 godzinach z padem w ręku, mogę wreszcie jednoznacznie stwierdzić, czy ówczesne wątpliwości miały rację bytu.

Jak spadać, to z wysokiego konia

Zanim przejdę do szczegółów, zacznę od rysu fabularnego. W Judgment Kiryu i spółka odchodzą na dalszy plan, a w zasadzie to kompletnie czmychają ze sceny, bo ani Smok Dojimy, ani żaden znany mi gangster nie przewijają się przez ekran choćby przez sekundę. Ich miejsce zajął odziany w świadczącą o dobrym guście kurtę Takayuki Yagami(*). Kilka lat temu, gdy na co dzień chadzał jeszcze w obrzydliwym garniturze, był prawnikiem. Nie byle tam podrzędną papugą, co to kłapie dziobem za garść orzeszków, broniąc staruszki przed oskarżeniami o zbyt głośno szczekającego psa. Nie, on był prawdziwą gwiazdą rocka – idolem, przed którym połowa społeczeństwa biła czołem, a reszta skrycie mu zazdrościła. Czym tak podbił serca i dusze Japończyków? Ano dokonał niemożliwego. W kraju, w którym 99,9% procesów kończy się skazaniem, zdołał doprowadzić do uniewinnienia faceta oskarżanego o morderstwo. W tamtejszych warunkach świadczy to niemalże o cudzie. Nie dziwota, że świat oszalał, telefony się rozdzwoniły, a każdy, kto miał kłopoty z Temidą (czy jakąkolwiek siłą, która odpowiada w Kraju Kwitnącej Wiśni za sprawiedliwość), domagał się, by jego sprawą zajął się boski Yagami.

Problem w tym, że życie, jak to życie – tylko czekało, by złapać naszego bohatera ze spuszczonymi spodniami. W chwili największej chwały przyszedł cios, który zmiótł go z piedestału i raz na zawsze zakończył karierę. Okazało się, że cudem wyciągnięty zza krat jegomość to najprawdziwszy wariat, który zamiast siedzieć ci-

(*) Niniejszym zastrzegam, że fakt, iż noszę podobną, nie ma absolutnie nic wspólnego z tą w stu procentach obiektywną opinią. Oświadczam również, że jeśli chodzi o dobór spodni i butów, pan Yagami nie wykazuje już tak znakomitego zrozumienia prawideł nieprzemijającej mody. Kto zaprzecza, ten się zwyczajnie nie zna. :)

Portfel? Tam leży!

Dorosły facet marnuje czas na gry? Podejrzane!

cho i cieszyć się z uśmiechu losu zamordował ukochaną, a następnie podpalił jej mieszkanie. Jako że złapano go na miejscu zbrodni, tym razem nie było żadnych wątpliwości. Facet wylądował w więzieniu, a Yagami pogrążył się w depresji. Świadomość tego, że gdyby nie jego działania, niewinna dziewczyna mogłaby nadal żyć, odebrała mu wszystkie siły i zmusiła do porzucenia zawodu. Jak mógłby dalej bronić ludzi, skoro nie potrafi odróżnić dobra od zła?

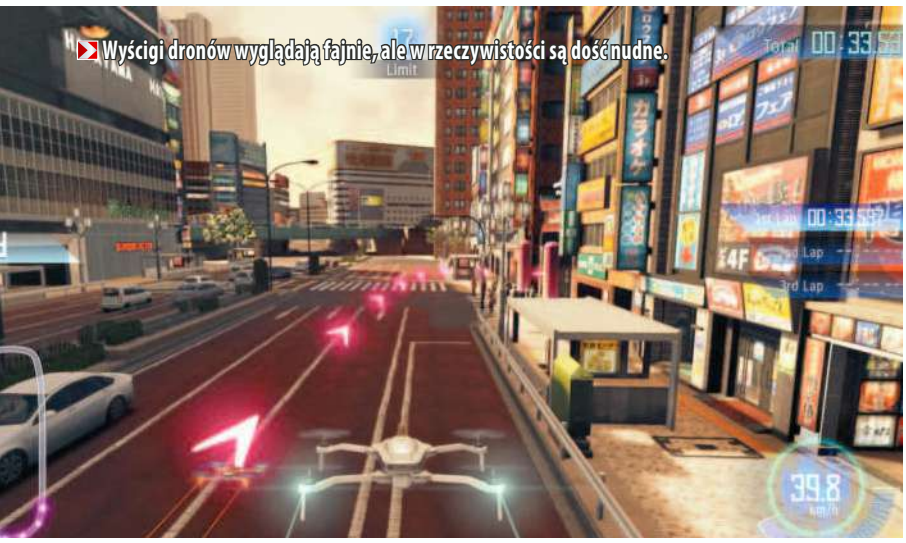
Kontrolę nad byłym bożyszczem Japończyków przejmujemy trzy lata później, gdy zakłada własną agencję detektywistyczną i stara się jakoś związać koniec z końcem, odzyskując długi i szukając haków na niewierne żony. Szansa powrotu do pierwszej ligi pojawia się w momencie, gdy na ulicach Kamurocho policja zaczyna natrafiać na zwłoki kolejnych gangsterów. Sprawa jest o tyle podejrzana, że wszystkie ciała są pozbawione oczu, a to wskazuje na robotę seryjnego mordercy.

Fabuła Judgment potrzebuje zaskakująco dużo czasu, by się rozkręcić, ale kiedy wreszcie wskakuje na odpowiednie tory, jak zwykle funduje nam szaloną jazdę, która stała się już znakiem rozpoznawczym yakuzoidów. **Scenariusz to bez cienia wątpliwości największy atut gry** i warto dla niego przemęczyć się z typowymi dla serii gameplayowymi upierdliwościami. Czy Yagami może się równać z Kiryu? Cóż, zacznijmy od tego, że Smok Dojimy nigdy nie był moim ulubieńcem, bo co to za frajda wcielać się w grzecznego chłopca (#TeamMajima), więc nienachalnie uczesany detektyw nie miał przed sobą specjalnie trudnego zadania. Wypełnił je całkiem nieźle, ale nie porwał mojego serca. Pod maską cynika wciąż kryje się idealista, który jest gotów pakować się w tarapaty „w imię zasad", co być może ma swój urok, ale mnie nie przekonuje. Dla mnie gwiazdą wieczoru jest niejaki Hamura. Nie będę spoilerował, ale zwróćcie uwagę na gościa w białym garniturze.

Wywiad z mordercą

Fakt, że po przejęciu kontroli nad Takayukim kolejny raz trafiłem do Kamurocho, nie nastroił mnie zbyt optymistycznie i kazał oczekiwać powtórki z rozgrywki. Odczucie pogłębił jedynie lekko przemodelowany interfejs, w zasadzie identyczny system walki (o którym za chwilę) oraz znajomy sposób, w jaki bohater reaguje na polecenia. Szczęśliwie nie jest do końca tak, że różnice pomiędzy Judgment a Yakuzą sprowadzają się wyłącznie do modelu bohatera i pewne sprawy jednak delikatnie przeakcentowano.

Yagami ucieka się do przemocy odrobinę rzadziej niż Kiryu i woli rozwiązywać problemy w sprytniejszy sposób. W ra-



Wyścigi dronów wyglądają fajnie, ale w rzeczywistości są dość nudne.

W ramach każdej przydzielonej mu sprawy musi przeprowadzić śledztwo i zdobyć cenne dowody, a te nie zawsze da się po prostu z kogoś wytłuc. Czasem znacznie lepszym pomysłem jest zwykła rozmowa. W kluczowych momentach można wybrać spośród kilku opcji dialogowych i spróbować wyciągnąć z danego delikwenta pożądane informacje. Wprawne dążenie do prawdy bez zbaczania na inne tematy jest nagradzane bonusowymi punktami doświadczenia.

Choć na początku wyglądało to naprawdę fajnie, szybko zdałem sobie sprawę, że w istocie to nic więcej niż lekko przypudrowana wariacja na temat plotkowania z hostessami. Szkolący dziewczyny Majima również poszukiwał przecież „prawidłowej" wypowiedzi, a jeśli w nią trafiał, uzyskiwał dodatkowe korzyści. Niestety, podobnie jak tam, czasem niełatwo stwierdzić, jaką logiką kieruje się gra, określając, co powinno się w danej chwili wydukać. Dlaczego na przykład podczas przesłuchiwania faceta podejrzanego o zabójstwo można zapytać o alibi, tożsamość ofiary oraz kłótnię, jaka miała miejsce tuż przed przestępstwem, ale już próba ustalenia, dlaczego policja w ogóle zainteresowała się naszym rozmówcą jest traktowana jako zbaczanie z tematu? Inna sprawa, że **całe to kłapanie paszczami to i tak tylko sztuka dla sztuki**, bo ostatecznie prawie zawsze Yagami może spokojnie wypytać o wszystko – jeśli zrobi to w „złej" kolejności, straci co najwyżej premię. **Nie ma też opcji, by spaprane przesłuchanie pchnęło śledztwo w złym kierunku** (Cole Phelps uchyla w tym miejscu kapelusza).

To był lokaj!

Asortyment sztuczek naszego herosa nie kończy się na mieleniu ozorem, bo czasem, by dotrzeć do prawdy, musi dostać się tam, gdzie nikt go nie chce. Wówczas przydaje się na przykład oparta na podebranej z Mafii 2 minigrze umiejętność otwierania zamków. Ciekawą alternatywę stanowi możliwość przebrania się w cudze ciuszki i dostania się do strzeżonego obszaru choćby w charakterze technika, który ma za zadanie naprawić „przypadkowo" uszkodzony system ogrzewania. W czasie myszkowania po okolicy może się zdarzyć, że ktoś nabierze podejrzeń i zacznie zadawać niewygodne pytania. Jeśli Yagami nie wciśnie natrętowi odpowiedniego kitu (znów trzeba trafić w poprawną opcję dialogową), zostanie zdemaskowany i zmuszony do walki. Ponownie w teorii wypada to znacznie lepiej niż w praktyce. **Gracz nie ma większego wpływu na dobór stroju i może go założyć tylko tam, gdzie umyślili to sobie twórcy.** No to może nową jakość wprowadziło śledzenie albo pościgi? Nic z tego. To pierwsze polega na ślamazarnym łażeniu za celem i okazjonalnych chowaniu się w predefiniowanych kryjówkach (pamiętacie misję z eskortowaniem dziewczyny z Yakuzy 0?), a drugie przyjęło postać przydługich sekwencji QTE.

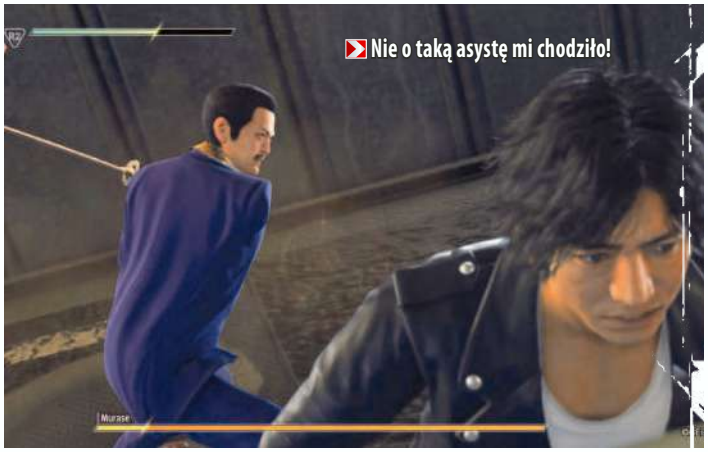
Prawdziwe nowości są tylko dwie. Zacznijmy od przeszukiwania pomieszczeń i miejsc zbrodni. Bohater obserwuje wówczas świat z perspektywy pierwszej osoby, a jego zadaniem jest odnalezienie istotnych dla danej sceny śladów – czasem jest to zniszczona kamera monitoringu, kiedy indziej kod do zamka elektronicznego i tak dalej. Nie ma w tym nic przełomowego, ale sprawdza się nieźle i pasuje do przyjętej konwencji. Druga rzecz to dron. Kiedy z jakiejś przyczyny Takayuki nie może dostać się w do ważnej lokacji osobiście, odpala sterowaną za pomocą smartfona maszynę i analizuje otoczenie za pośrednictwem wbudowanej kamery. Fajnie? Nie przeczę, szkoda tylko, że w ramach kampanii w ten sposób zwiedza się tylko jedną miejscówkę (kilkukrotnie). Poza misjami latadło można wykorzystać w dowolnym momencie, a nawet wyposażyć w nowe części, co ma spore znaczenie przy okazji opcjonalnych wyścigów dronów – takich sobie, swoją drogą.

BO TO ZŁY GANGSTER BYŁ I PROCHY BRAŁ

Wspominany przeze mnie w głównym tekście Hamura wygląda teraz zupełnie inaczej niż w czasie premiery japońskiej wersji gry. Udzielający mu wówczas głosu i wizerunku muzyk, znany w swej ojczyźnie pod pseudonimem Pierre Taki, został przyłapany na posiadaniu i zażywaniu narkotyków. W tamtejszych realiach to na tyle wielki skandal, że Sega musiała zawiesić sprzedaż Judgment i przez chwilę europejska premiera stała pod sporym znakiem zapytania. Za akceptowalne rozwiązanie uznano dopiero całkowitą zmianę modelu postaci.

TU JEST POTRZEBNY GENERALNY REMONT, NIE ODMALOWANIE ŚCIAN.

Ta, jasne, puste biuro w Japonii. W godzinach pracy. Tu mi samuraj lezie.



Nie o taką asystę mi chodziło!

Choć traktując je z osobna, zdolności śledcze nie są przesadnie ekscytujące i rażą prostotą i powierzchownością, to trzeba przyznać, że w swej masie wypadają nie najgorzej i wpływają na wrażenia z gry. Dzięki nim **różnica pomiędzy prowadzeniem gangstera i detektywa jest wyczuwalna**, a w wytartą formułę dzieł Ryu Ga Gotoku wkrada się wreszcie rachityczny powiew świeżości. Alleluja, piekło zamarzło(**), ślad zmian w Yakuzie!

Przyczajony tygrys, bolesny kop

Gdzieś tam wyżej napisałem już, że system walki niewiele się zmienił w stosunku do Kiwami 2, więc zamiast niepotrzebnie budować napięcie przejdę od razu do konkretów. **Yagami może okładać bliźnich za pomocą dwóch stylów: tygrysa i żurawia.** W teorii ten pierwszy przeznaczony jest do starć z pojedynczymi zakapiorami, a drugi przydaje się przy pacyfikacji grupowej, jednak prywatnie używałem niemal wyłącznie szkoły pasiastego mruczka. Ptaszysko nie jest zupełnie do bani, ale opiera się w dużej mierze na szerokich, obrotowych kopnięciach, nad którymi gracz nie ma większej kontroli. Tygrys z kolei zasypuje ciosami wąski stożek przed bohaterem, co pozwala szybko posłać na deski groźniejsze cele, na przykład mieczników, a przy odpowiednim ustawieniu całkiem przyzwoicie przerzedza też większe grupy.

Inną nowością jest system śmiertelnych ran. Upraszczając, bossowie potrafią zadawać specjalne ciosy, które trwale skracają pasek zdrowia bohatera. W takiej sytuacji, by wrócić do pełnej sprawności, nie wystarczy już skoczyć do restauracji i wrzucić coś na ruszt. Trzeba pofatygować się do koczującego w kanałach lekarza bądź zużyć apteczkę pierwszej pomocy. Tak, to tak bardzo męczące, jak się wydaje, bo na dobrą sprawę dodaje tylko zbędnego biegania.

Prawdziwie dobrą zmianę w stosunku do Kiwami 2 przeszedł za to system rozwoju bohatera. Autorzy zrezygnowali wreszcie z niedorzecznego pomysłu z pięcioma kolorami doświadczenia i teraz wszystko jest już po bożemu. Jest tylko jeden rodzaj „ekspa", więc jeśli Yagami zgromadzi odpowiedni zapas punktów, po prostu kupuje zdolność, która go interesuje. W niektórych wypadkach wcześniej musi zaliczyć aktywność dodatkową. Nie jestem fanem tego typu akcji, ale na szczęście bez problemu można poradzić sobie i z podstawowymi umiejętnościami.

Na koniec dodam, że **choć Judgment działa na znanym m.in. z Kiwami 2 silniku Dragon, odniosłem wrażenie, że wygląda ciut gorzej**. Możliwe jednak, że to kwestia tego, iż w przeciwieństwie do królującego nocami Kiryu Yagami działa głównie w dzień, więc wszelkie niedociągnięcia nie są maskowane przez efektowne neonowe oświetlenie. Dobra wieść jest taka, że na zwykłym PS4 gra działa nieco płynniej, choć naturalnie nie ma mowy o 60 fps-ach.

Nie no, fajnie, ale kiedy ta rewolucja?

Nie znoszę wystawiać ocen liczbowych, bo to zawsze cholernie grząski grunt. Niewykluczone, że dziś żałuję, że skończyło się tak, jak widzicie w ramce obok, ale doszedłem do wniosku, że najwyższy czas dołożyć wreszcie własną cegiełkę do walki z zaburzoną skalą ocen i przestać udawać, że wszystko, co poniżej „ósemki", to kompletny szrot.

Judgment to dobra gra, a gdybym miał oceniać tylko fabułę, dałbym oczko więcej i nalegał na znak jakości. Rzecz w tym, że na tym etapie cuda wyczyniane przez scenarzystów nie są już w stanie przysłonić mi niedostatków w pozostałych aspektach. Zdolności detektywistyczne może i lekko odświeżyły formułę, ale **tu jest potrzebny generalny remont, nie odmalowanie ścian**.

Przy okazji zaliczonych przeze mnie Yakuz przestrzałe rozwiązania można było jeszcze tłumaczyć faktem, że były to remastery bądź gry, które trafiły do nas lata po swych japońskich premierach. Tym razem to nie zadziała – w swej ojczyźnie Judgment trafiło przecież na rynek w grudniu. Mamy 2019 rok, do diabła, **dlaczego nadal muszę znosić fakt, że w tak dużej grze część dialogów nie jest udźwiękowiona?** Czemu wciąż kiszę się w przyciasnym Kamurocho, skoro prawdziwa Japonia ma tak wiele ciekawych miejsc do zaoferowania? Dajcie mi więcej swobody! Za możliwość pojeżdżenia autem też bym się nie obraził.

Żebyśmy się dobrze zrozumieli: główny wątek połknąłem i jeszcze się oblizałem, ale trącąca myszką – nie, wróć – **waląca stęchlizną rozgrywka** sprawiła, że nie zdołałem już z siebie wykrzesać wystarczająco dużo ognia, by zaliczyć wszystkie zadania poboczne (jest ich 50, a do tego dochodzi nawiązywanie przyjaźni z tubylcami, co przykładowo może przybrać postać zabawy w kipera, starającego się odgadnąć nazwę kawy po opisie jej smaku). Czy z perspektywy fana Yakuzy warto sięgać po Judgment? Oczywiście. Nie zmienia to jednak faktu, że najwyższy czas, by Sega zainwestowała wreszcie w ten cykl prawdziwe pieniądze, bo wszystko trzyma się tu już na ślinę. **|CDA|**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ fabuła
+ daje się odczuć leciuteńki powiew świeżości

– patrząc na nie pojedynczo, nowości są dość płytkie
– naprawdę mam już dość Kamurocho
– dotychczasowa formuła serii już dawno się wyczerpała – czas na poważne zmiany
– drobne wpadki, np. ktoś od czapy ma inny strój niż minutę temu

(**) Wszyscy, którzy grali w Dante's Inferno, zapewne mruczą teraz pod nosami coś w stylu: „Pff, też mi nowina".

PEGI 16

PRODUCENT: EKO SOFTWARE
CENA: 180 ZŁ (PC), 250 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3/AMD PHENOM II X3, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 660/ RADEON HD 7850

HACK'N'SLASH • FANTASY

Dusi się w zamkniętej przestrzeni: **enki**

Kto zaczyna swoją grę o starciu bohaterów Imperium z potęgą Chaosu od dwóch godzin biegania wte i wewte po ciemnych, wąskich kanałach?

Odpowiedź: Eko Software! Z cyfrowymi wytworami paryskiej manufaktury zetknąłem się kilka lat temu przy okazji sympatycznego, choć niespecjalnie rozbudowanego How to Survive. Od tamtego czasu Francuzi zyskali nieco rozgłosu, a także reputację i fundusze pozwalające na to, by dołączyć do mrowiska developerów majstrujących przy grach na warhammerowej licencji. Niestety, wśród tych wzrostów i sukcesów zabrakło kluczowego – zwiększenia liczby pracowników. I tak mamy oto przed sobą wykonaną przez kilkanaście (z przyległościami) osób, pełnopłatną produkcję, która chciałaby zagarnąć dla siebie nieco trzódki gigantów Diablo III i Path of Exile.

Diablo 0,3

W przeciwieństwie do takiego WH40K: Inquisitor – Martyr, który w zeszłym roku spróbował w podobnym stylu zaznaczyć swoją obecność na rynku i zajął mnie na dwadzieścia kilka sympatycznych godzin, Chaosbane nawet nie stara się wypracować własnej osobowości. **To na pierwszy rzut oka Diablo III, tyle że osadzone w świecie Warhammera** – z całą widowiskowością i dynamiką wyrzynania kilkoma kliknięciami całych hord śmierdzących wredot. Z systemem generowania energii przy pomocy podstawowych ataków i zużywania jej przez umiejętności dodatkowe. Z podobną estetyką w sferze wideo, a nawet skrótami klawiaturowymi.

Tam jednak, gdzie w dziele Blizzarda zabawa zaczyna się na dobre – w przebogatej itemizacji, różnorodności buildów, systemie sezonowym, a nawet wielkości i różnorodności krain do zwiedzania w poszczególnych aktach – Chaosbane zwija kram, twierdząc „wystarczy to, co mamy" i porozumiewawczo wskazując palcem na szyld nad głową, na którym złotymi wersalikami wysmarowano wielkie „ŁORHAMER". Oferta szczegółowa nie brzmi już tak zachęcająco.

Heros, ale leszcz

Zagrać możemy czworgiem bohaterów – leśną elfką z łukiem, elfim magiem, imperialnym żołnierzem oraz krasnoludzkim Spider-Manem(*). Fabuła zaczyna się od filmowego wspomnienia wielkiej, zwycięskiej bitwy z Chaosem, w której nasz wybrany gieroj odegrał kluczową rolę. Wątek główny zaczyna się nieco później i kręci się wokół pogoni za tajemniczą czarodziejką, która pewnej nocy zakrada się do sali tronowej i aplikuje Magnusowi – wielkiemu bohaterowi i pierwszemu Imperatorowi – solidną dawkę chaotycznego paraliżu. Aby go uratować, nasi dzielni protagoniści (mimo okrycia wieczną chwałą – zaczynający jak cienkie leszcze na 1. poziomie doświadczenia) ruszają na przygodę rozpisaną na cztery akty. Każdy składa się z serii powtarzalnych wypadów na ciasne, polepione w dużej mierze z tych samych elementów, poziomy.

Początek, jak już wspomniałem, rozgrywa się w wybitnie nieciekawych, dusznych, śmierdzących podziemiach Nuln. Na ich „korzyść" wpływa niemniej to, że późniejsze akty (zniszczone Praag, wyglądające zresztą jak brzydszy bliźniak Westmarch z Diablo III; zaśnieżone lasy Norski; oraz sam Chaos) również są nieciekawe i duszne. **Developerom nie udało się zaprojektować ani jednej otwartej mapy, która choćby pozornie dawałaby graczowi jakiś znaczący wybór ścieżki.** Z tego też powodu z lubością graniczącą z nudnościami z przejedzenia korzystałem podczas gry z zabójczych skilli lecą-

Nawiązania są czytelne, ale nie wykorzystane kreatywnie.

Doprowadzona do ostateczności elfka szczuje demony łączką pachnących kwiatków.

Wypełniona fiolka żądzy krwi pozwala od święta użyć potężnego ulta.

Ciasno, ciaśniej, Chaosbane.

Okiem Bastiana

OCENA 5+

Nigdy nie należałem do grona kręcących noskiem na trzecie Diablo, ale poniekąd rozumiałem narzekania gremium na ciągły brak zawartości. Chaosbane pokazuje, że... może być jeszcze gorzej! Akurat kortytarzowy charakter lokacji mi się podoba (bo te nie są AŻ tak ciasne i nudne, jak te z twierdz Westmarch z D3 i mocno dynamizują grę, szczególnie wojakiem), ale przeraźliwie nudny loot, taki sobie voice acting, uczucie, że wszystko to już widzieliśmy wcześniej i to zrobione lepiej, marna fabuła, ziejące pustką lokacje startowe... Ech, szkoda strzępić język, naprawdę. Na spory plus ode mnie szansę miałby interfejs, w szczególności jego wykończenie – każdy bohater ma przygotowane bowiem zupełnie inne okienka – ale praktycznie w każdym widoku były problemy z tekstami wychodzącymi poza ramy okien, złym ich przewijaniem w czasie dialogów, a do tego co jakiś czas gra po prostu sypała bugami interfejsu. Raz coś mignie, raz coś zniknie. Albo nie chce zniknąć. No szkoda, bo stwory młóci się naprawdę miło.

cych sobie do przodu i czyszczących w ten sposób zwykle przeładowane potworami korytarze.

Kryminalnego braku różnorodności w grze nie niwelują ani nawiązujące do Path of Exile drzewka umiejętności i ulepszeń, ani samo sedno tego typu produkcji, czyli łupy. Moja elfka przez całe 50 poziomów doświadczenia biegała w podobnie wyglądających ciuchach, które pod koniec obrosły w nieco więcej listków i gałązek. W przypadku krasnoluda to już w ogóle komedia – nie dość, że biega głównie w sandałach i obcisłych bokserkach, do jego bojowej „odzieży" zaliczają się również podnoszone z trucheł powalonych wrogów fryzury i tatuaże (!) – wymieniane oczywiście błyskawicznie na inne w dowolnej chwili. Przez długie godziny levelowania zgarniamy niewyróżniający się niczym sprzęt o trzech stopniach rzadkości – biały, niebieski i złoty. Przemiał jest niewiarygodny, nie znalazłem w kampanii ani jednego przedmiotu, który zmusiłby do szerszego otwarcia się moje półprzymknięte powieki. Dopiero gdzieś później, po kampanii, w mglistych odmętach równie powtarzalnego endgame'u przypominającego tanią wersję „diabelnych" Szczelin, czekają czerwone „rarytasy". Tylko... po co?

Łupy z d*py

Nie wiedziałem również, dlaczego przez wiele godzin zbieram złoto, skoro nie da się za nie nic kupić (sprzęt oddajemy za reputację; później ogarnąłem, że pieniądze wydaje się przy rozdawaniu skilli, odpalaniu „szczelin" i... respawnie w miejscu śmierci). Gra próbuje zaemulować własną głębię poprzez zmuszanie do kolekcjonowania wielu rodzajów odłamków i innych walut potrzebnych m.in. do ulepszania zbroi i oręża. Ale skoro i tak levelując, średnio co pół godziny zmienia się ekwipunek na nowy, nabiera to jako takiego sensu dopiero wiele, wiele godzin później, kiedy połowa graczy zdąży już pacnąć twarzą w klawiaturę. (Ze znużenia lub po nafaszerowaniu się tabletkami na ból głowy po tym, jak zorientują się, że wydawca oferuje również szereg DLC za kilkanaście złotych każde, które zwiększają o parę procent przyrost doświadczenia, złota, odłamków i czego tam jeszcze).

Warhammer: Chaosbane świetnie odtworzył dobry, satysfakcjonujący hack'n'slashowy gameplay mordowania potworów, to trzeba developerom przyznać. To jednak czysta podstawa, bez której gry tego typu nie powinno się wrzucać do śmietnika, żeby go nie zaśmiecić. Cała reszta **to albo niewarty wzmianki standard, albo wydmuszka szybko odkrywająca swoje puste wnętrze**. Z mojej perspektywy grze udało się jedno – zachęcić mnie do ponownego zanurzenia się w Diablo III, a nawet zainteresowania się nadchodzącym dodatkiem do Inquisitora. Nie wiem jednak, czy warto za takie olśnienie płacić tyle, ile sobie obecnie żąda wydawca. |CDA|

OCENA 5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 5

+ soczyste wyrzynanie pomiotów Chaosu
+ ŁORHAMER
− ciasne, powtarzalne poziomy
− brak własnej tożsamości
− kiepski loot

(*) Jego samopowtarzalna linka z hakiem pozwala poruszać się po poziomach szybciej (i śmieszniej) niż standardowo, per pedes.

PEGI 3

PRODUCENT: SUMO DIGITAL
CENA: 170 ZŁ (PC), 140 ZŁ (PS4, XBO, NS)
WERSJA PL: BEZNADZIEJNA, ALE JEST; NAPISY
MULTI: DO 4 OSÓB (12 W SIECI)

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, CORE I3-4130T/AMD FX-6300, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 770 2GB/RADEON HD 7870

KART RACER • WYŚCIGI • SONIC • MULTIPLAYER • CO-OP

Przyszedł z kolegami: **Bastian**

Nowy kart racer z Sonikiem w roli głównej kusi perspektywą wyścigów opartych głównie na grze zespołowej. Niestety, poza całkiem niezłym co-opowym ściganiem gra oferuje niewiele więcej. O, są jeszcze loot boksy bez mikropłatności.

Premiera zmyślnie nazwanej(*) kolejnej już ścigałki z Sonikiem autorstwa Sumo Digital miała miejsce nieco ponad miesiąc przed Crash Team Racing. I był to chyba najlepszy moment na jej debiut, stając bowiem na linii startu razem z rudym jamrajem, jeż na pewno przegrałaby z kretesem.

W kupie siła

Na papierze koncept gry wygląda świetnie: gra dzieli zawodników na trzyosobowe zespoły i wrzuca na szerokie tory, gdzie by wygrać, muszą ze sobą współpracować. W czasie wyścigu członkowie drużyny mogą wymieniać się power-upami (a wymiana się opłaca, bo można wtedy otrzymać całkowicie unikalne uzbrojenie), a kierowca będący na jej przedzie pozwala reszcie dotrzymać mu tempa, kreśląc za swoim kartem złotą wstęgę. Przejazd po niej automatycznie przyspiesza współtowarzyszy, pozwala też, dla przykładu, od razu odrobić straty tym, którzy wpadli na jakąś przeszkadzajkę, po prostu wystrzeliwując ich z impetem przed siebie. Wszystkie wymienione mechanizmy ładują do tego pasek mocy specjalnej, która daje chwilową nieśmiertelność i rozpędza karta do ogromnych prędkości.

Motyw drużynowych wyścigów sprawdza się całkiem nieźle i daje naprawdę sporo frajdy. Szczególnie że twórcy postarali się, by jak najwięcej mechanizmów występujących w grze miało w sobie jakiś „kooperacyjny" pierwiastek. Pojazdy dzielą się na trzy kategorie (szybkie, specjalne i silne, najwolniejsze). Każda z ról ma unikalne umiejętności pasywne, które wspierają pozostałych graczy – „siłaczom" niestraszna jest żadna przeszkoda, a specjaliści radzą sobie doskonale na każdej nawierzchni. Do tego żonglowanie znajdźkami pozwala wesprzeć towarzysza mocniejszą bronią, odpalenie nieśmiertelności w tym samym momencie co reszta drużyny sprawi, że ta potrwa dłużej, a mijanie ziomków „o włos", kiedy ci są świeżo po dzwonie, od razu wrzuci ich z powrotem na właściwe tory.

Problemy jednak są dwa – po pierwsze, Team Sonic Racing ma szalone tempo, toteż połowę tych mechanizmów po prostu przegapiamy w wyścigowej zawierusze, dzieją się przy okazji. Po drugie, wszystkie te gameplayowe zawiłości gra tłumaczy tylko podczas ekranów ładowania (lub w osobnym menu na głównym ekranie gry), ergo – **rozgrywka jest mało czytelna, a zgłębianie meandrów tytułu nie wychodzi naturalnie, wszystko musimy sobie doczytać**. Oliwy do ognia dolewa jeszcze beznadziejny interfejs. Kurczę blade, jeśli w ścigałce muszę błądzić wzrokiem po ekranie, by dowiedzieć się, które miejsce zajmuję, lub jaką broń mam na podorędziu, to jest tu coś bardzo nie tak.

Kiedyś to było

Chciałbym w tym miejscu pochwalić model jazdy, ale... ogrywając najnowszego zmotoryzowanego Sonica, **ma się wrażenie, że to okrojona wersja All-Star Racing Transformed z 2012 roku**. Pojazdy prowadzi się tu praktycznie identycznie. Cechują się podobnym poziomem zwrotności, łudząco znajome jest też poczucie prędkości, a boosta

KOMU KAPSUŁKĘ?

W grze mamy, zresztą tak samo jak w poprzedniej ścigałce z Sonikiem, możliwość modyfikowania naszych pojazdów. Wymieniamy osprzęt, który ma symboliczny wpływ na osiągi bolidu, a dzieli się on na części zwykłe i złote, legendarne. Upstrzyć możemy się też naklejkami, zmienić malowanie pojazdu oraz dźwięk klaksonu. Wszystkie te elementy wyciągamy z loot boksów, które to kupujemy za walutę pozyskiwaną poprzez uczestniczenie w wyścigach. I tylko w ten sposób, twórcy szczęśliwie nie umieścili w grze mikropłatności.

Wciąż zastanawiam się, co pchnęło twórców do pomysłu wyeksponowania portretów postaci, miast pozycji gracza.

O, jedna z lepszych tras w grze. Skoki na balonach są całkiem klawe i urozmaicają monotonne trasy.

POLSKA, „NEIPORADNA" WERSJA

Dawno nie spotkałem tak słabo przygotowanej polskiej wersji językowej. Część elementów gry, nie wiedzieć czemu, pozostała w formie nieprzetłumaczonej (jak ringi czy Wispy, czyli wszystkie znajdźki i rodzaje broni rozsiane na trasie, czasem jednak tłumaczone jako „pudła z przedmiotami"), a wiele porad, które przewijają się przez ekrany ładowania, jest totalnie niezrozumiałe – co oznacza „pęd antypoślizgowy", dowie się tylko ten, kto zmieni wersję gry na angielską. „Winylami" zaś, zapewne bezpośrednio zerżniętymi z angielskiego „vinyls", nazywa się tutaj naklejki dla kartów. O niezliczonej liczbie literówek nawet nie wspomnę.

Prawie wszystko już widzieliśmy wcześniej w All-Stars Racing Transformed.

składającego się z trzech progów mocy ładujemy, driftując na zakrętach. Możemy też wykonywać akrobacje, frunąc bolidem w przestworzach, co ostatecznie też wzmacnia przyspieszenie. Czyli kropka w kropkę to samo, co kiedyś.

Śmiganie po trasach à la Wipeout jest jak najbardziej przyjemne i daje sporo radości (szczególnie kiedy mocno się rozpędzimy), ale ci, którzy zjedli zęby na ostatniej sonikowej ścigałce, będą mieli wrażenie, że grają w to samo, tyle że bez możliwości transformowania pojazdu, mocno okrojoną pulą zawodników (do tego nieciekawych – bo, umówmy się, bohaterowie z uniwersum Sonica nie należą do tych zapadających w pamięć) i mniej ciekawymi trasami. Te zresztą są z lekka nudnawe i bardzo do siebie podobne, do tego składają się w głównej mierze z szerokich i długich łuków – tęsknota za szalenie kreatywnymi, kalejdoskopowymi poziomami z poprzedniej części wysnuwa się sama. W Team Sonic Racing w pamięć zapadły mi może z dwa, do nich też najchętniej wracałem w czasie kanapowego co-opa.

Teraz to ni ma

Jednakże największą bolączką Team Sonic Racing są okropne spadki wydajności. **Gra działa docelowo w 60 fps-ach, ale niejednokrotnie potrafi srogo chrupnąć i zaliczyć mały pokaz slajdów**, co w przypadku tak dynamicznego tytułu (i skupiającego się przecież na wykręcaniu ogromnych prędkości!) jest absolutnie niedopuszczalne. Frustrowało to mocno w czasie rankingowych meczy. Czas mija, a ja powoli zaczynam tracić nadzieję, że jakikolwiek patch wyeliminuje ten problem. Osobną kwestią jest też polska wersja językowa, której poświęciłem powyższą ramkę.

Ostatecznie co-opowe mechanizmy nie urozmaicają rozgrywki w jakiś szczególny sposób, a Team Sonic Racing mocno traci w oczach szczególnie wtedy, gdy porównamy go z jego poprzednikiem. Bo mimo wszystko to jednak **całkiem solidny kart racer, który dostarcza na początku sporo zabawy. Ale dość szybko się, niestety, nudzi**, bo trybów rozgrywki jest niewiele, a wyścigi w sieci nie dają w zasadzie nic prócz zbierania punktów rankingowych. Ale jako tytuł, który odpalamy na rozgrzewkę przed czymś bardziej angażującym – jak znalazł. **|CDA|**

(*) Tytuł „Team Sonic Racing" całkiem celnie oddaje to, jak wygląda rozgrywka, zgrabnie nawiązuje do oddziału Segi, który powołał do życia niebieskiego jeża (Sonic Team), a także brzmi niepokojąco podobnie do Crash Team Racing, swojego głównego konkurenta.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 5

- + stawia na co-op i robi to dobrze
- + jeździ się przyjemnie
- + całkiem ładna grafika
- + personalizacja bolidów
- + loot boksy bez mikropłatności
- − absolutnie okropny interfejs
- − nudna, naiwna fabuła
- − polska wersja boli
- − nudne trasy, nudni bohaterowie
- − powtarzalny gameplay

PEGI 18

PRODUCENT: FROGWARES
CENA: 180 ZŁ (PC), 210 ZŁ (PS4 I XBO)
WERSJA PL: NAPISY LUB DUBBING
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 10, 64-BIT, INTEL CORE I5-2500/ AMD FX-8300, 8 GB RAM, NVIDIA GEFORCE 770/AMD RADEON R9 380X, DIRECTX 11

OTWARTY ŚWIAT • CTHULHU • SHERLOCK

THE SINKING CITY

Chyba wolałby zagrać w Sherlocka, niestety: **Ninho**

Frogwares postanowiło zbudować coś nowego, wykorzystując wylane przed kilkoma laty fundamenty. Problem The Sinking City polega na tym, że niemal wszystko, co nowe, jest tu nieudolne, a gra broni się dzięki elementom znanym już z wcześniejszych gier studia.

Nie trzeba było szczególnych zdolności dedukcji, by po prezentacji pierwszych fragmentów gameplayów The Sinking City połączyć kropki i zorientować się, że Frogwares szykuje nam powtórkę z rozrywki. Ostatnia część przygód Sherlocka Holmesa – The Devil's Daughter – wydana została w 2016 roku i oferowała mniej więcej to samo, co najnowsza gra studia, tyle że w bardziej skondensowanej formie. **Dwie nowości, którymi może pochwalić się The Sinking City – otwarty świat i system walki – to niestety jednocześnie dwa największe minusy zabawy.**

Autentyzm świata przedstawionego

Twórcy nie kryją się z tym, że choć ich gra umocowana została w uniwersum Cthulhu, to opowiada zupełnie nową historię, w mieście, które nigdy w prozie Lovecrafta się nie pojawiło. Okazało się to strzałem w dziesiątkę – przesunięcie środka ciężkości w kierunku złożonych zależności społecznych konserwatywnego miasteczka Oakmont, z problemem rasizmu, nierówności i korupcji włącznie, pozwoliło na skonstruowanie autentycznego świata. Świata, w którym obecność Pradawnych jest odczuwalna na każdym kroku, ale są to raczej nieuchwytni dla oka Obserwatorzy niźli czynni uczestnicy wydarzeń.

Dzięki temu The Sinking City **jest jedną z najwierniejszych adaptacji prozy Lovecrafta**. Dodatkowo twórcy atakują brutalnością i dziwnością znienacka. Groteska potęgowana jest przez fakt, iż owa niezwykłość jest jedynym niepasującym elementem na tle zupełnie normalnej scenerii. Weźmy choćby bibliotekę – niewyróżniającą się na tle innych tego typu instytucji – w której pracuje młoda kobieta. Z zaszytymi ustami. Za karę, bo takie tu są zwyczaje. – *Nie zrozumie Pan(*)*. Może i tak, ale obrazek naciągających się przy próbach rozmowy nici został ze mną na długo, a na pewno na dłużej niż zakończenie, które, podobnie jak zawiązanie akcji, jest wszystkim tym, czego można spodziewać się po historii opartej na mitologii Cthulhu. Nie oznacza to, że fabuła jest do niczego – wręcz przeciwnie, to solidna opowieść z kilkoma ponadprzeciętnymi momentami.

Broni się tym, z czego Frogwares jest znane od lat.

Nierówność świata otwartego

O ile atmosfera i struktura społeczna Oakmont robią wrażenie, to zgoła inaczej jest w przypadku otwartego świata. To pierwsze podejście Frogwares do tak dużego projektu i choć początkowo chciano ręcznie tworzyć każdy budynek miasteczka, to szybko zrozumiano, że nakłady pracy byłyby zdecydowanie zbyt duże. W związku z tym postanowiono wykorzystać dobrodziejstwa Unreal Engine'u 4, pójść śladami serii Assassin's Creed i zaprojektować całe ulice za pomocą proceduralnie generowanych wariantów tego samego budynku. Dzięki temu każda z siedmiu dzielnic ma swój własny styl, jednak z drugiej strony otrzymujemy kilkanaście/kilkadziesiąt nieruchomości o niemal identycznych wnętrzach. I o ile zrozumiałbym jeszcze podobny układ po-

Największe bydle w grze – dwa trafienia i po nas. Cztery granaty i po nim.

Odtwarzanie biegu wydarzeń przypomina nie tylko Sherlocka, ale też Call of Cthulhu.

Podczas rozgrywki kilkukrotnie przychodzi nam zejść także pod wodę.

Crafting i doświadczenie

W trakcie zabawy szukamy sporo gratów po różnych skrzyniach, szafkach, koszach na śmieci, by następnie przerobić zebrany sprzęt na coś użytecznego – apteczkę, zastrzyk pozwalający pozostać przy zdrowych zmysłach, koktajle mołotowa czy amunicję. Wpływ na wszystkie atrybuty naszej postaci oraz noszonej przez nas broni ma także drzewko zdolności – rozwiązywane zadania i zabijane potwory przynoszą doświadczenie, które po każdym poziomie pozwala rozdysponować nam jeden punkt umiejętności. Można powiększyć swoje zdrowie (zalecam), zwiększyć pojemność magazynów (zalecam) czy ilość zdobywanego doświadczenia (zalecam).

Mity Cthulhu

The Sinking City oparte jest na Mitach Cthulhu, jednak nie podejmuje żadnej opowieści Lovecrafta bezpośrednio. Sporo jest natomiast odniesień, jak np. postać Roberta Thorgmortona, hybrydy człowieka z małpą, który przypomina o opowiadaniu „Ustalenia dotyczące zmarłego Arthura Jermyna i jego rodu". Jako pierwsza historia lovecraftowska dotyka ona tematu hybrydyzacji ludzi – budzącej u autora grozę i obrzydzenie – jednocześnie będąc świadectwem jego głębokiego rasizmu. Czytelnik bliżej zaznajomiony z prozą twórcy horroru kosmicznego znajdzie takich nawiązań w The Sinking City o wiele więcej.

mieszczeń, to wykorzystywanie tego samego modelu dla dwóch kościołów i teatru to już gruba przesada. **Uczucie déjà vu towarzyszyło mi przez większość czasu, a sytuacji nie poprawiał ani atak klonów na ulicach, ani też masa niedoróbek**, przenikających się tekstur czy koślawych animacji.

Trudno także nie odnieść wrażenia, że otwartość Oakmont jest sztuką dla sztuki. **Miasto jest martwe, aktywności pobocznych nie ma tutaj zupełnie**, a i zadania spoza głównej osi fabularnej sprowadzają się tylko do biegania pomiędzy kolejnymi dystryktami. Stąd też rychle zacząłem przemieszczać się jedynie za pomocą budek telefonicznych, służących do szybkiej podróży. Wówczas gra dużo bardziej zaczęła przypominać ostatnią część Sherlocka, gdzie „teleportowaliśmy się" pomiędzy małymi, acz otwartymi lokacjami. I szkoda, że nie zdecydowano się na ten sam zabieg, może wówczas twórcy znaleźliby więcej czasu na ręczne przygotowanie wszystkich budynków.

Strzał w kolano

Mogliby też bardziej przyłożyć się do systemu strzelania, który w obecnej formie często irytuje, a właściwie nigdy nie przynosi radości. Wprawdzie pod koniec gry mamy do dyspozycji pięć broni, ale potwory najczęściej i tak omijamy. Z dwóch powodów – amunicji niemal zawsze brakuje, a same istoty, które w Oakmont pojawiły się wraz z Powodzią, są wyjątkowo ślamazarne i niezdarne. Najlepszą taktyką jest zaciągnąć je pod jakiś filar – istnieje spora szansa, że się na nim zablokują, a my obrzucimy je granatami czy innymi mołotowami. Albo uciekniemy, wcześniej zbierając wszystkie fanty rozrzucone dookoła. Tyle dobrego, że walka jest niemal zawsze opcjonalna, a omijanie nadprzyrodzonych istot wpisuje się w klimat. Broń musimy dobyć tylko kilkukrotnie podczas zabawy, gdy naprzeciw staną bossowie – nie spodziewajcie się jednak pomysłowych pojedynków rodem z gier Capcoma.

Na szczęście bardzo dobrze wykonane zostało wszystko to, z czego Frogwares jest znane od dawna. Mamy więc śledztwa, bliźniaczo podobne do tych z Sherlocka – zbieramy dowody rzeczowe w danym miejscu, a gdy już nam się to uda, możemy odtworzyć wydarzenia odbywające się w danym miejscu, a następnie wydedukować ich chronologię. Charles Reed to prywatny detektyw, a przy tym były żołnierz marynarki, którego okropne wizje dręczą od czasu traumatycznych przeżyć na morzu. Wówczas zyskał również specjalne zdolności, które pozwalają mu zobaczyć więcej niż innym, a graczowi wymiernie pomagają w trakcie dochodzenia.

Plakat z Sherlockiem

Wprawdzie także podczas prowadzenia śledztwa można się zirytować – bo wystarczy nie odnaleźć jednego dowodu, by nie została odpalona kolejna sekwencja – ale **zabawa w detektywa to najmocniejsza część The Sinking City**. Głównie dlatego, że gra zmusza do myślenia i nagradza dedukcję – choć kilkukrotnie (szczególnie w ostatniej misji) dostajemy naprawdę niewiele szczegółów dotyczących zadania, to z pomocą archiwów w bibliotece, lokalnej gazecie, ratuszu i na komendzie policji możemy znaleźć wiele podpowiedzi, które pozwalają popchnąć dochodzenie do przodu. Przede wszystkim jednak, nawet jeśli gdzieś się zatniemy, to po wykoncypowaniu rozwiązania nie mamy poczucia, iż gra nas oszukała – wszystkie śledztwa są do bólu logiczne i poszukiwanie kolejnych okruchów poszlak ma sens.

Dodatkowo na uwagę zasługują zadania poboczne, które w doskonały sposób nadbudowują konteksty wokół głównej historii, rzucając na kluczowe postacie zupełnie inne światło. Często sprawiając, że dylematy moralne są jeszcze bardziej niejednoznacznie szare. Po zebraniu materiału dowodowego często możemy wybrać jedną wersję wydarzeń – niejednokrotnie decydując o życiu związanych ze sprawą osób. **Prostych odpowiedzi w The Sinking City nie znajdziemy. To kolejna bardzo silna strona gry**, która ostatecznie przeważa o tym, że warto z historią Oakmont się zapoznać. Pomimo wszystkich problemów, z jakimi się boryka, jest to jedna z (naj)lepszych opowieści na motywach Lovecrafta. |CDA|

(*) Spróbowałem zrozumieć, bo bibliotekarki dotyczy jedno z najlepszych, a na pewno najbrutalniejszych i szokujących zadań pobocznych w grze.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 6

AUDIO 7

+ wiarygodność świata przedstawionego i fabuła
+ zadania poboczne rozbudowujące główną historię
+ zmusza do myślenia i samodzielnej dedukcji
+ dobre odwzorowanie Mitów Cthulhu
+ potrafi zszokować brutalnością
+ „szarość" wyborów moralnych
+ rozbudowane, wielowątkowe śledztwa…

− …których prowadzenie bywa nieintuicyjne
− wygląda tak sobie
− masa niedoróbek
− proceduralnie generowany projekt Oakmont kłuje w oczy
− pusty otwarty świat
− walka bywa uciążliwa i nie daje przyjemności

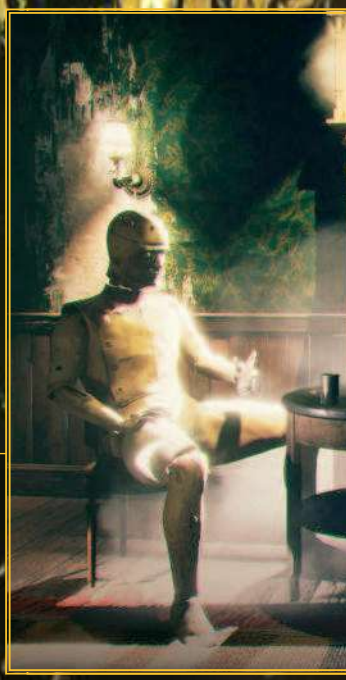
PEGI 12

PRODUCENT: BLOOBER TEAM
CENA: 108 ZŁ (PC), 125 ZŁ (PS4), 137 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-3470/AMD A8-7600, 5 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI/RADEON R7 265

PRZYGODOWA • HORROR • OBŁĘD ARTYSTY

LAYERS OF FEAR 2



Warstwy strachu odkrywał: **Eugeniusz Siekiera**

P.T., demo posłanego do piachu Silent Hills, udowodniło dwie rzeczy – po pierwsze: Konami jest mistrzem w strzelaniu we własne kolano, po wtóre: horrory uwielbiają ciasne przestrzenie, a dla sprawnego projektanta nie jest żadnym problemem, jeśli terytorialnie są one mocno ograniczone.

Podobnym tropem poszła ekipa krakowskiego studia Bloober Team, tworząc przed trzema laty Layers of Fear, bodaj najlepsze dzieło w swej dotychczasowej karierze. Gra okazała się sporym sukcesem (i niemałym zaskoczeniem), więc zgodnie z tym, co podpowiada zdrowy rozsądek, kontynuacja nie stara się przecierać nowych szlaków.

Najdłuższa podróż

Nie ma już skąpanego w mroku ponurego domostwa, jest za to skąpany w mroku liniowiec transatlantycki. Decyzja o umiejscowieniu akcji na statku wydaje się sprytnym zabiegiem, wszak pomieszczenia będą tu siłą rzeczy jeszcze bardziej klaustrofobiczne, z drugiej zaś strony do puli atrakcji dochodzą lokacje, których darmo szukać w wiktoriańskim gmaszysku (maszynownia chociażby). Innymi słowy, niby nie zmieniło się nic, a jednak całkiem sporo.

Przerażają cię manekiny? Jest ich tu prawdziwe zatrzęsienie.

Przetasowania dotknęły również obsady. Miast pogrążonego w odmętach szaleństwa malarza mamy aktora, który ląduje na pokładzie luksusowej łajby zwabiony wizją kręconego tu arcydzieła. Za kamerą ma stanąć reżyser tyleż tajemniczy, co szalony – bezsprzecznie jednak ceniony w środowisku filmowym. Czekający nas rejs nie będzie jednak przypominał sielankowej wycieczki, prędzej wyprawę do piekła. A także w głąb własnego umysłu, gdzie gnieżdżą się dawno zagrzebane wspomnienia i niedające za wygraną demony przeszłości. Jesteście gotowi skoczyć na tak głęboką wodę? W takim razie cała naprzód!

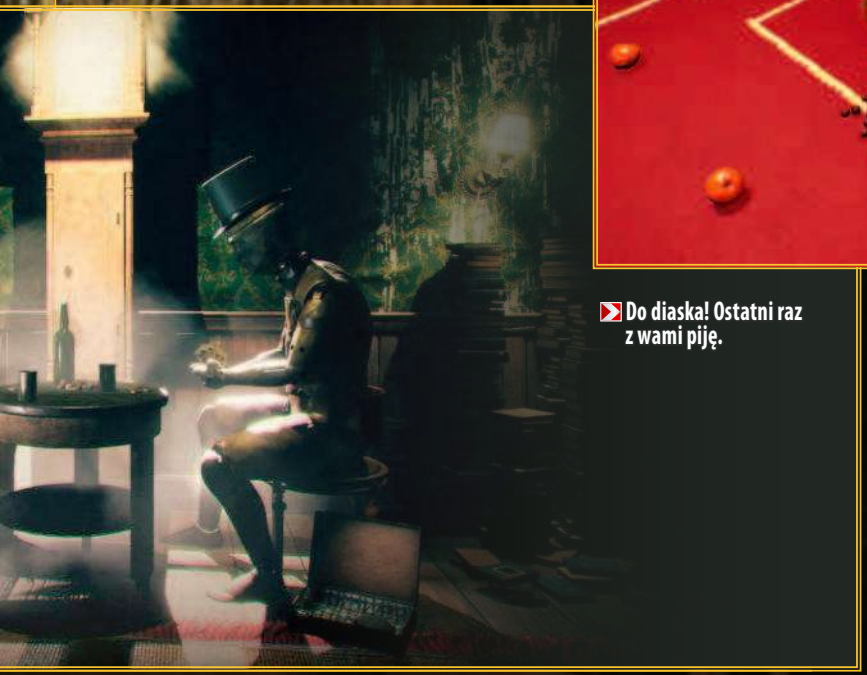
Alicja po drugiej stronie lustra

Podobnie jak w „jedynce" spacerujemy po zapętlonych miejscówkach, które zmieniają się na naszych oczach, a jeszcze częściej za naszymi plecami. Gra lubi płatać figla zmysłom, czy to zaburzając perspektywę, czy wplatając w lokacje geometrię niemożliwą. Otoczenie co rusz igra z nami, mąci w głowie, tam, gdzie sekundę temu była ściana, teraz jest

Wolność wyboru

W trakcie każdego rozdziału jesteśmy zmuszeni do dokonania wyboru. Jedne wydają się błahe, inne enigmatyczne. Ostatecznie jednak wszystkie nasze decyzje wpłyną na to, które z trzech możliwych zakończeń ujrzymy. W odkrywaniu przeoczonych tajemnic pomocny będzie tryb Nowa Gra +, do którego mamy dostęp po jednokrotnym ukończeniu przygody.

Co za marnotrawstwo! Czy oni mają pojęcie, po ile teraz chodzą czereśnie?



Do diaska! Ostatni raz z wami piję.

nowy korytarz – czasem wystarczy odwrócić głowę, by świat runął i wszystko się zmieniło. Dzięki tym prostym sztuczkom odwiedzanie raz za razem tych samych korytarzy czy kajut nie nudzi, bo nieustannie dochodzą nowe elementy.

Taki sposób budowania przestrzeni daje także duże pole do popisu projektantom i nieco ułatwia robotę specom od straszenia, bo nigdy nie wiemy, co jest majakiem zmęczonego umysłu (może wszystko, począwszy od pierwszej sceny?), gdzie kończy się rzeczywistość, a zaczyna senny koszmar. Co więcej, żaden, nawet najbardziej abstrakcyjny architektonicznie projekt nie powinien budzić naszych wątpliwości, wszak w tak odrealnionym miejscu wszystko jest możliwe.

W tym szaleństwie jest metoda?

LoF2 to liniowa przygoda, w której wszystko, co powinieneś zobaczyć, zobaczysz na pewno – jedyne, co może ci umknąć, to jakaś zbłąkana notatka czy znajdźka. Cała reszta **została zaprojektowana na wzór doświadczenia filmowego** – odkrywasz kolejne puzzle krok po kroku wedle założonego scenariusza, otwierasz zawsze te drzwi, które należy (bo pozostałe są zatrzaśnięte na głucho), i odwracasz się wtedy, gdy chcą tego twórcy (by rzucić ci prosto w twarz przelotnym koszmarem). Ten schemat świetnie działał poprzednio i doskonale sprawdza się tym razem, choć nadmiar podobnych sztuczek może zmęczyć (mimo że kampania ponownie nie grzeszy długością).

Mniej tu typowych dla pierwowzoru jump scare'ów, więcej zaś dziwacznej i nieoczywistej symboliki, prób budowania ciężkiego klimatu i straszenia nim właśnie. Co z tego wyszło? Cóż, gra nie jest tak dosłowna, ale też przez to okazuje się mniej czytelna. Od nadmiaru notatek i fantów (gdzie prawie każdy skutkuje jakimś dialogiem bądź informacją) głowa puchnie, a spora ich część wydaje się bezsensowna albo nieistotna z punktu widzenia historii. Nie jest tak do końca, ale momentami trudno odnaleźć się w tym informacyjnym i wizualnym chaosie, a scenarzyści, rzecz jasna, zadania nie ułatwiają. I choć od trzeciego aktu fabularne puzzle zaczynają wskakiwać na swoje miejsca, wciąż zbyt wiele pozostawiono ślepym domysłom i luźnej interpretacji.

Logika i ucieczka

Część pierwsza była trochę krzywdząco nazywana symulatorem spacerowicza, głównie z uwagi na znikomą liczbę zagadek oraz brak realnego zagrożenia. Wyzwań logicznych ponownie jest niewiele i raczej żadne nie zatrzyma nikogo na dłużej. W teorii to dobrze, bo nie zaburzają naturalnego rytmu opowieści, z drugiej strony jeśli kod do sejfu znajduję w kilku różnych miejscach, do tego przyczepiono go na samym sejfie, to ktoś ma mnie chyba za idiotę. Żeby nie było – kilka szarad zasługuje na uznanie, bo choć są łatwe, zostały przy okazji dobrze i pomysłowo skonstruowane.

W temacie czającego się w mroku zagrożenia LoF2 wprowadza drobne zmiany, a konkretnie przeciwników, którzy w ułamku sekundy mogą pozbawić nas życia i cofnąć do poprzedniego punktu zapisu. Tych na szczęście nie poskąpiono, więc w razie skuchy wiele nie tracimy, inna rzecz, że takie resety skutecznie wybijają z immersji. Nasz bohater jest człekiem bezbronnym, więc ratować się może jedynie ucieczką. Sekwencje, choć początkowo emocjonujące, z czasem zaczynają nużyć swą powtarzalnością i schematyzmem, bo przeżyjemy tylko wtedy, gdy będziemy biec jak po sznurku, robiąc to, co zrobić należy; wolność ograniczono do absolutnego minimum. Takie sceny wypadają znacznie lepiej, jeśli dają nam jakieś pole manewru. Tutaj jesteśmy jedynie pionkiem odgrywającym scenę zaplanowaną przez reżysera.

Ekipa Bloober Team postanowiła kroczyć wydeptaną wcześniej ścieżką i choć ich nowe dzieło może się wydać powtórką z roz(g)rywki, pamiętać należy, że podczas tego rejsu mami nas odmiennymi widoczkami, po wtóre nieco inaczej umieszcza poszczególne akcenty. Koniec końców można być spokojnym; biuro podróży sprawdzone i choć przewodnik kilka razy potknął się po drodze, nie będzie was kusiło, by żądać zwrotu pieniędzy za bilet. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 8

AUDIO 9

- + klimat ciężki jak sen grabarza
- + świetnie zagospodarowana przestrzeń statku
- + stare sztuczki nadal się sprawdzają
- + wyrazista, szczegółowa grafika
- + fantastyczny dźwięk i genialny w roli narratora Tony Todd
- + kilka pomysłowych zagwozdek
- − zbyt zamotana – tak fabularnie, jak i narracyjnie
- − wyreżyserowane sekwencje ucieczek
- − niektóre zagadki traktują gracza jak idiotę

PEGI ?

WERSJA PL: NAPISY
MULTI: SKIRMISH, CO-OP
WYMAGANIA SPRZĘTOWE: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3 3 GHZ, 8 GB RAM, INTEL HD GRAPHICS 620

CENA: 108 ZŁ
WYDAWCA: FUNCOM

RTS • TOWER DEFENSE • KLASYKA

CONAN® UNCONQUERED

Na Croma! – zakrzyknął zmieszany: **Mac Abra**

Po kilkunastu godzinach grania czuję się jak przeciwieństwo drinku Jamesa Bonda. Czyli nie jestem wstrząśnięty... ale za to lekko zmieszany. Bo nie tego oczekiwałem, co mi zaserwowano.

Funcom, mnie kojarzący się przede wszystkim z Najdłuższą Podróżą, zafascynowany jest najwyraźniej postacią Conana z Cymmerii. Pierwszą grę z jego udziałem stworzył w 2008 (Age of Conan), drugą – Conan Exiles – dziesięć lat później. Troszkę się na niej sparzył, bo recenzje nie były nadmiernie entuzjastyczne, ale to go, jak widać, nie zniechęciło. Po roku spróbował ponownie, rękami weteranów z Petroglyph Games (Star Wars: Empire at War, Universe at War), studia założonego przez grupę dawnych programistów z Westwood (RIP). Ich Conan, ewidentnie poczęty pod wpływem They Are Billions, **jest hybrydą klasycznego RTS-a i gry typu „tower defense"**.

Godzina Smoka

Fabuła, inspirowana opowiadaniem Roberta E. Howarda „Czarny kolos" z 1933, jest pretekstem do zalewania gracza, na pięciu mapach, na których rozgrywa się akcja kampanii, kolejnymi falami wrogich hord – ludzi, zwierząt (w tym gigantycznych skorpionów i pająków) i istot ma-

Wrogowie mają teraz problemów od... Mitry.

Tak wygląda tu LEKKA kawaleria. Ciężka jeździ na nosorożcach...

Conan pokonany. Przez monotonię.

gicznych. Fal jest w sumie około 80, z czego w finale aż 25 (niektóre to koncentryczne ataki z kilku kierunków naraz... na szczęście pomyślano o aktywnej pauzie, alleluja!).

Celem gracza jest po prostu przetrwać – aż do **zupełnie niesatysfakcjonującego finału**. (Zdawkowe podsumowanie + statystyki, brak jakiegokolwiek outra, ot – odblokowujemy tryb gry z nielimitowaną liczbą ataków wroga i już... Heloł, tak się nie robi gier w 2019!). Dodam też, że **fabuły jako takiej w grze praktycznie nie ma**. Dlaczego mamy bronić danej lokacji, tego tak naprawdę nie wiemy. No chyba że zerkniemy do komiksu w menu głównym, którego kolejne strony odblokowujemy w miarę postępów (niestety, nie został przetłumaczony na polski). Komiks sam w sobie bardzo fajny, nie powiem.

Szkarłatna Cytadela

Zaczynając, na planszy mamy do dyspozycji Conana(*) i fortecę. Śmierć bohatera albo zburzenie tej struktury równa się porażce. Czasem dorzuca się nam do puli parę budowli i kilku żołnierzy. Na górze ekranu zaznaczane są napływające fale wrogów (klikając na nie, możemy sprawdzić, co nas czeka, i odpowiednio się na to przygotować), na mimimapie widzimy, skąd mniej więcej nadciągną, a na zegarze – kiedy.

Co robimy? Generalnie to, co w każdym RTS-ie: eksplorujemy teren (bo złoża niektórych surowców są poza obszarem, który początkowo kontrolujemy, a do tego czasem trafiają się rozmaite znajdźki), stawiamy szybko rozmaite struktury, które możemy i musimy potem rozwijać, poczynając od chałupek niewolników. (Ich obecność daje nam co jakiś czas złoto, a od ich liczebności zależy, jakie budowle i jak licznych żołnierzy możemy wytworzyć). Żeby nie było za lekko, musimy zdobywać inne – liczne – zasoby (kamień, stal, specjalny minerał umożliwiający stawianie zaawansowanych struktur itd., choć na początku najważniejsze jest drewno) i żywność (budujemy chatki myśliwych).

Ale **najważniejsze są tu fortyfikacje**, bez których wróg, zwykle znacznie liczniejszy, po prostu zaleje nam bazę. Aby zaoszczędzić czas i środki, warto stawiać je w miejscach, gdzie rozmaite przeszkody terenowe (klify, urwiska, skałki, dżungla, ujścia rzek) same w sobie tworzą bariery, dzięki czemu wystarczy tylko zabudować przestrzenie między nimi (choć bierzcie poprawkę na to, że np. pająki bez problemu przejdą po urwiskach…). Na początek oczywiście będą to raczej prymitywne palisady, ale w miarę rozwoju możemy stawiać kamienne ściany, a te dodatkowo wzmacniać i wzbogacać o rozmaite systemy obronne (np. lejące na łby wrogów wrzący olej). Do tego warto postawić wieże strażnicze, na których umieszczamy jednostki strzelające na odległość (później są to wieże z balistami, mangonelami, wieże ogniste, a nawet magiczne wieże wyposażone w coś w rodzaju laserów).

Łotrzy w domu

No i produkujemy żołnierzy (w sumie dziewięć różnych odmian w trzech kategoriach). A potem już tylko czekamy na atak, który odpieramy, odbudowujemy to, co zostało zniszczone, uzupełniamy straty, upgrade'ujemy, co tylko można... i tak da capo al fine. Jako że wróg nie ma żadnej bazy, którą moglibyśmy zniszczyć jakimś śmiałym wypadem, skazani jesteśmy na pasywne wyczekiwanie na jego kolejne akcje.

Sama walka jest niezbyt satysfakcjonująca, dość chaotyczna, zwykle metodą „kupą mości panowie!", bo nie możemy ustalić sensownego szyku, typu „pikinierzy naprzód, łucznicy za ich plecami, jazda na skrzydłach, by robić rajdy na tyły wroga". To znaczy teoretycznie możemy, tworząc grupy takich oddziałów i samodzielnie je ustawiając, ale w praktyce nie ma na to czasu. (Starcia bazują na klasycznej zasadzie „kamień-papier-nożyce". Kawaleria roznosi łuczników, łucznicy/oszczepnicy biją piechotę, piechota rozwala kawalerię). Tyle dobrego, że **proceduralnie generowane mapy** i wrednie pomyślany system zapisu (tylko jeden slot, do tego nadpisywany autosave'em co 5–10 minut) sprawiają, że nie da się grać na pamięć albo wczytać sobie „bezpiecznego" sejwa, by zniwelować popełnione w planowaniu błędy.

Aby nieco uatrakcyjnić nam tę żmudną młóckę, autorzy dorzucają niekiedy na planszy trzech lokalnych bossów, których pokonanie daje nie tylko sporo punktów, ale i fajne znajdźki oraz dodatkowe zdolności dla bohatera. A co jakiś czas ekran »

WERSJA PL

Tu nie jest źle, nic nie zgrzyta, nie ma zdań-potworków itd. Ale... część komunikatów nie została przetłumaczona, co czasem widać np. na planszach podsumowujących misję. Czepię się też, że jedna z jednostek opisana jest jako „pikinier", ale jego ikonka pokazuje postać z berdyszem (a w grze widać... halabardników), co nijak z piką nic wspólnego nie ma, bo to rodzaj toporka bojowego na długim drzewcu.

Thou shall not pass!!!

Wizualnie ta gra jest gdzieś tak na poziomie Age of Empires III w wersji HD.

I boss dupa, gdy naszych kupa.

CONAN BARBARZYŃCA

Powiadają legendy, że najpotężniejszy wojownik ery hyboryjskiej, człek – jak pisał nemedyjski kronikarz – który swymi obutymi w sandały stopy podeptał zdobne w klejnoty trony Ziemi, urodził się na polu bitwy, w czym miała być wieszczba jego przyszłych losów. Stworzony przez pisarza Roberta E. Howarda w 1932 muskularny osiłek, żyjący jakieś 10 000 lat przed naszą erą, błyskawicznie zawładnął wyobraźnią fanów. Howard do momentu swej samobójczej śmierci stworzył 17 opowiadań (i jedną powieść) z Conanem w roli głównej, ale jego przygody kontynuowało wielu zachodnich pisarzy s.f. (m.in. Poul Anderson, Lin Carter, L. Sprague de Camp, Robert Jordan). A i w Polsce Jacek Piekara, jako Jack de Craft, stworzył jedno opowiadanie o tym barbarzyńcy. Powstały również filmy kinowe (Arnold Schwarzenegger oraz Jason Momoa w roli głównej), seriale, komiksy i gry komputerowe mu poświęcone lub nim inspirowane (choćby klasyczny ośmiobitowy Barbarians).

przysłania burza piaskowa, która nie pozwala nam dostrzec skąd i kiedy nadciągnie wróg. Tyle że to jednak za mało jak na te 10–15 godzin, które wraz z Conanem spędzimy. Bo po góra 3–4 godzinach powtarzalność wydarzeń jest już mocno nużąca.

Czerwone ćwieki

Jak na grę opracowaną przez weteranów, **jest w niej masa niedoróbek.** I tak, jednostki na minimapie są tego samego koloru co struktury, więc trudno nieraz ogarnąć, gdzie są nasi żołnierze. (A już identyfikacja bohatera tamże... zapomnijcie, nie można też wypośrodkować na nim mapy). Tylko Conan/Valeria może podnieść artefakt, ale nie zawsze ma na to chęć. Miewałem też problemy z wbudowaniem bram i instalacji obronnych w mury. Czasem nie można ich tam wstawić – bo nie, i już.

AI jest mało lotna – nie szturmuje najbardziej uszkodzonych sektorów murów, nie koncentruje ataków na naszym bohaterze, po wdarciu się do bazy bezmyślnie niszczy wszystko, na co się natknie, miast atakować wszystkimi siłami kluczową dla zwycięstwa fortecę. A znajdując/robiąc przesmyk w murze, czyni przy nim sztuczny ścisk, raj dla naszych łuczników. (Co, swoją drogą, jest niezłą taktyką obronną). Do tego niekiedy gra niespodziewanie zaczyna dziwnie „haczyć" (czyżby skutek zainstalowania w niej Denuvo?).

Ale jest tam też kilka fajnych pomysłów. Np. po bitwie na polu zostają rozkładające się zwłoki, co zwykle kończy się zarazą, która może przenieść się na nasze wojska, i to w tempie wręcz piorunującym. Chorzy wojacy tracą powoli energię... i infekują innych. (Epidemię mogą też wygenerować wrogie katapulty strzelające zwłokami). Możemy chorych leczyć – albo gromadząc ich w pobliżu kapliczek, albo (łatwiej) tworząc jednostki lecznicze (kapłanki). Ale można też po prostu szybko uprzątać trupy, do czego zresztą potrzebny jest specjalista.

Budowle mogą się palić (do tego ogień będzie się przenosił na kolejne struktury), a ich naprawa nie jest możliwa przed ugaszeniem pożogi, co na szczęście potrafi każda nasza jednostka. Chatki myśliwych mają swoje „rewiry", w których nie toleruje się konkurencji, więc – chcąc nie chcąc – musimy poszerzać naszą bazę, bo inaczej zwyczajnie zabraknie nam jedzenia. Możemy też niszczyć gniazda dzikich zwierząt, co sprawi, że nie będą się nam naprzykrzać na planszy, co, zdaje się, jest ich ulubioną rozrywką (włącznie ze strusiami!). Podoba mi się też idea „awatara Mitry", czyli możliwości wezwania na pole bitwy metalowego giganta, który niczym lodowiec miażdży wszystko na swej drodze. Przy czym „wszystko" oznacza także nasze struktury i wojska, więc pomyślcie dwa razy, gdzie i kiedy go wezwiecie.

Odeprzyj jakieś 80 fal wrogich ataków!

Ładnie i sensownie pomyślany jest rozwój technologiczny (rozrysowane na planszy „drzewko" budzi szacunek swymi rozmiarami), a **gra zdaje się dobrze zbalansowana pomiędzy pasywną i aktywną obroną, eksploracją oraz mikrozarządzaniem**. Ciekawym pomysłem jest też Wyzwanie: po zaliczeniu mapy otrzymujecie podsumowanie ze szczegółowymi statystykami i punktacją. Jeśli uważacie, że dobrze wam poszło, można wrzucić tę mapę na serwer, by inni gracze mogli spróbować pobić uzyskany wynik.

Conan Uninteresting

Wizualnie jest przyzwoicie, a w porywach nieźle. Tym niemniej **grafika zdaje się spóźniona o dekadę** (a paskudny efekt „mgły wojny" o dwie), animacje postaci są dość toporne, podobnie jak ich wygląd. A nasze miasta są martwe, bo widzimy tam tylko statyczne struktury i równie statycznych żołnierzy. Muzyka, schowana na drugim planie, daje radę, nawiązując klimatem do epickiego soundtracka Basila Poleudrisa z „Conana Barbarzyńcy", ale do pierwowzoru to jej jednak bardzo daleko.

Pamiętacie, co odpowiedział filmowy Conan, gdy zapytano go, co jest najlepsze w życiu? „Zmiażdżyć wroga, widzieć go na kolanach, słyszeć lament jego kobiet". Ja, niestety, żyjąc już ponad 50 lat, nadal nie wiem, co jest w życiu najlepsze(**). Ale wiem, że na pewno nie jest to granie w tę grę. Jasne, można się tu w sumie nieźle pobawić, gdy się ma ochotę na godzinkę „rozwałki" solo albo – lepiej – w duecie. (Na wygenerowanej mapie, gdzie można sobie ustawić sporo parametrów, gramy wspólnie z kumplem, w jednej bazie. Każdy ma swoje armie i zasoby, ale jest możliwe dzielenie się surowcami i efektami badań).

Gdyby to był jakiś niskobudżetowy produkt nieznanych mi twórców, wyceniony na góra 40 zł, na pewno popatrzyłbym na niego łaskawszym okiem. Bo jest tu sporo rzeczy, które mogą się podobać. Ale po grze stworzonej przez ludzi mających na koncie takie klasyki gatunki jak Command & Conquer (tytuł nowych przygód Conana nie jest zresztą przypadkowy, przeczytajcie go sobie na głos...) czy Dune II (Michael Legg, Patrick Pannullo!) oczekiwałem znacznie, znacznie więcej. |CDA|

CONAN UNCONQUERED

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

+ uniwersum Conana
+ potrafi wciągnąć... na jakiś czas
+ proceduralnie generowane mapy
+ dobrze zbalansowana
+ spore drzewko technologii
+ fajny co-op
+ komiks

– dość szybko staje się nużąca
– wygląda niezbyt efektownie
– taka sobie AI
– rozmaite babolki
– dodatkowi bohaterowie za dodatkowe 40 zł

(*) Albo piratkę Valerię, wedle woli. Jest jeszcze trzeci bohater, ale dostępny tylko dla tych, co kupią grę w wersji DeLuxe…

(**) Choć z wiekiem coraz bardziej przychylam się do opinii pratchettowskiego Cohena Barbarzyńcy: „Ciepła woda, dobre zęby i miękki papier toaletowy".

PEGI 12

PRODUCENT: INVERGE STUDIOS
CENA: 80 ZŁ (PREMIERA NA PC W 3. KWARTALE 2019)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

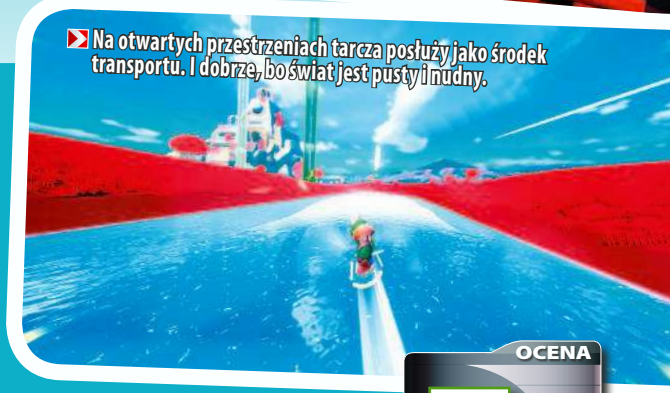
PLATFORMER • AKCJA • DEFINICJA NIJAKOŚCI

Effie

Już zapomniał, że w to grał: **Eugeniusz Siekiera**

Dziewczyna, która prosi naszego leniwego bohatera o przysługę, okazuje się złą wiedźmą, więc w ramach zemsty za to, że ten ją olał, wrzuca mu na barki kilkadziesiąt dodatkowych lat. Młodzieniec w ciele starca rusza w niezbyt długą i nie do końca niebezpieczną wyprawę, by zdjąć klątwę i uwolnić bajkową krainę od wrednego babsztyla. Morał z tego płynie taki – lenistwo nie popłaca. Podobnie jak tworzenie gry na pół gwizdka.

Potyczek jest sporo, szkoda więc, że są tak łatwe i bazują na wduszaniu naprzemiennie dwóch przycisków.



Na otwartych przestrzeniach tarcza posłuży jako środek transportu. I dobrze, bo świat jest pusty i nudny.

Słyszeliście o Effie? Zakładam, że nie, i trudno się dziwić. Ekipa Inverge Studios miała ambicję stworzyć zręcznościówkę w starym stylu, będącą wypadkową gier akcji i platformerów 3D, które królowały jakieś dwie generacje temu. Pstrokate, niezwiązane tematycznie plansze i bardzo umowna oprawa graficzna też zdają się sugerować, że twórcy szukali inspiracji w zamierzchłej przeszłości albo po prostu zabrakło im talentu i kasy na opracowanie czegoś bardziej współczesnego.

Plan minimum wykonany...

Uniwersum gry to nieciekawa wizualnie piaskownica, na której znajdziemy trzy kluczowe dla fabuły miasta oraz świątynię, gdzie stoczymy finałową potyczkę. Poza głównymi miejscówkami jest też szereg mniejszych, opcjonalnych miejsc, które zapewniają dodatkowe wyzwania (np. starcia na arenie koloseum z kolejnymi falami wrogów) bądź nagradzają naszą spostrzegawczość jednym z kilkunastu ukrytych w świecie gry reliktów.

Nieciekawa wizualnie piaskownica

Wspomniane miasta składają się z wielu zamkniętych pomieszczeń pełnych półek skalnych, latających platform, pułapek, kluczy do zebrania i paneli do aktywowania. Skaczemy, unikamy niebezpieczeństw, łapiemy się wąskich gzymsów, czyli robimy to samo, co każdy bohater szanującej się platformówki. Poziomy mają całkiem sporo zakamarków i bonusowych komnat; te skonstruowane są niezgorzej, do mechaniki przemieszczania też trudno byłoby się przyczepić, szkoda więc, że gra nie motywuje nas, byśmy wszystkie te dodatkowe miejsca próbowali odwiedzić. Jedyną nagrodą za eksplorację są kamienie runiczne, które kolekcjonujemy w trakcie całej kampanii, by dopakować postać i wydłużyć pasek życia. Problem w tym, że kamulce walają się dosłownie wszędzie, szybko więc tracą realną wartość, a początkowy zapał i chęć wyczyszczenia mapy ulatniają się bezpowrotnie. Główne talenty zdobędziemy tak czy inaczej w trakcie odhaczania kolejnych punktów scenariusza, a wszelka dodatkowa aktywność jest zwyczajnym zawracaniem głowy.

...i niestety nic ponad to

Od czasu do czasu walczymy również ze sługusami podstępnej wiedźmy. **Potyczki nie stanowią większego wyzwania i są mocno uproszczone.** Jedyną bronią jest magiczna tarcza, którą możemy okładać potworki po kiepsko wymodelowanych czachach bądź rzucać nią jak bumerangiem. To nie wyczerpuje możliwości dziwacznego oręża – dzięki tarczy opanujemy technikę podwójnego skoku i szarży, wytworzymy pole ochronne, a na otwartym terenie możemy ją zamienić w latającą deskorolkę, dzięki której w mig pokonamy większe odległości.

Nie mam problemu z tym, że gra inspiruje się takimi klasykami jak Ratchet & Clank czy Jak and Daxter. Przeszkadza mi natomiast, że robi to wszystko jakoś tak... nijako. **Bohater jest kompletnie nieciekawy, antagoniści nudni do bólu, bitki wyprane z jakiejkolwiek finezji, a sam świat gry, choć broni się bardzo solidną konstrukcją poziomów, wydaje się zlepiony z oderwanych od siebie i niekoniecznie sensownych pomysłów.** Godzinę temu ukończyłem kampanię, a już nie pamiętam, w jakiej krainie miała miejsce ta krótka przygoda. |CDA|

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

+ skakanie po platformach przynosi sporo frajdy
+ konstrukcyjnie plansze dają radę
+ finałowa potyczka jest przyjemnie wymagająca
+ uproszczony styl graficzny może się podobać

− nieciekawy bohater, oklepani wrogowie
− nijaka historia w nudnym świecie
− banalne potyczki z mięsem armatnim
− momentami źle rozmieszczone checkpointy

PEGI ?
PRODUCENT: AUROCH DIGITAL
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: NIE
PC: WIN VISTA/7/8/10, DUAL-CORE 2 GHZ 64-BIT, 4 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 1 GB RAM

TAKTYKA • AUTA • POSTAPOKALIPSA

Wlepiał mandaty: **DaeL**

Wąska szosa nie pozwalała na wyprzedzanie, a jadący przede mną samochód nie zamierzał ani przyspieszyć, ani ustąpić. Ale na zawalidrogi są sposoby. Lekkie stuknięcie w zderzak i już gość nie wyrabia się na zakręcie i ląduje w rowie. Nieelegancko, ale na swoje usprawiedliwienie powiem, że śpieszyłem się do domu, by pograć w Dark Future: Blood Red States.

Jest to oczywiście zadziwiający zbieg okoliczności, bo wspomniana gra też traktuje o samochodach. Ale samochodach z historii alternatywnej. Mroczna przyszłość zaczęła się w roku 1960. Przyłapany na romansie John F. Kennedy przegrał starcie o urząd prezydenta z Richardem Nixonem. W tej alternatywnej wersji historii Nixon najwyraźniej nie był przejęty ochroną środowiska naturalnego, upatrując sposobu na pokonanie Związku Radzieckiego w poluzowaniu regulacji ekologicznych. Na początku wszystko szło w dobrą stronę, a gospodarka rozkwitała, ale już w latach 70. Ameryka zaczęła przeobrażać się w toksyczną pustynię. Wyludniony środek kraju opanowały gangi dysponujące uzbrojonymi po gaźnik samochodami. Zaczęły się rządy bezprawia. W kolejnych dekadach scentralizowana władza przestała istnieć, a całe terytorium Stanów Zjednoczonych podzieliło się na obszary kontrolowane przez gangi lub korporacje. Zadanie dbania o porządek i bezpieczeństwo publiczne powierzono prywatnym kontrahentom. Takim jak ty.

To właśnie świat wydanej w latach 80. niszowej gry planszowej rodem z Games Workshop, twórców Warhammera. Teraz to także świat Blood Red States, gry taktycznej przesiąkniętej w równym stopniu ropą, co adrenaliną. I – powiedzmy sobie szczerze – **to tak naprawdę świat Mad Maksa**. Jasne, Games Workshop postarało się, aby różnic pomiędzy grą a filmowym hitem z Melem Gibsonem było na tyle dużo, aby nikomu nie chciało się pisać pozwu. Ale i tak wszyscy skojarzą bezdroża Dark Future z pustynią, po której szalał Max. Gra czerpie też z kilku innych dobrych wzorców. **Znajdziemy tu spore fragmenty Interstate 76, posypkę z Carmageddona i Quarantine, no i smakowite nadzienie z FTL-a.** To ostatnie nie powinno dziwić, bo mimo zabijacko-napadalskiej atmosfery gra wymaga myślenia.

Gaz do dechy

Myślenie nie musi być szczególnie wnikliwe, za to na pewno powinno być szybkie. Mechanika jest bowiem prosta, ale gra pracuje na najwyższych obrotach. Pędzimy więc sobie po pustynnych i stepowych autostradach uzbrojonym automobilem. Gdy pojawią się inni uczestnicy ruchu, wrzucamy aktywną pauzę, która zwalnia akcję do żółwiego tempa, po czym wydajemy stosowne rozkazy (zmiana pasa ruchu, przyspieszenie, hamowanie, strzelanie, rozkładanie min etc…). I egzekwujemy plan. A co kilka sekund czynność powtarzamy. Brzmi banalnie, ale prawda jest taka, że **nie da się słowami opisać frajdy towarzyszącej spektakularnym rezultatom naszych naprędce skonstruowanych strategii**. To czysta, drogowa ekstaza.

Wyobraź sobie, drogi czytelniku, że otacza cię wrogi gang. Trzy potężne krążowniki szos tną twoją świeżo lakierowaną karoserię zamontowanymi na wieżyczkach laserami. Pośród oślepiającego zielonego światła broni energetycznej i sypiących się z nadwozia iskier dostrzegasz, że pancerz niemal przestał istnieć. Desperacko próbujesz wyrwać się z tej obławy zmieniając pas. Przypadkowo zawadzasz o zderzak wroga. Jego wóz wyjeżdża na chwilę na pobocze, a potem wraca na drogę, niefortunnie wpadając

Dobrze wysadzony samochód chwilę sobie pofruwa.

Choreografię drogowych starć twórcy gry musieli podpatrzeć u George'a Millera.

na drugiego przeciwnika. Odpalasz w ich stronę salwę z granatnika, jednym strzałem rozrywając oba wozy samochody na strzępy. Ostatni z wrogów wypuszcza tuż przed tobą miny. Wymijasz je o milimetry desperackim slalomem, a znalazłszy się na ogonie nieprzyjaciela, przyspieszasz. Do przeładowania broni zostało jeszcze kilka sekund, ale ty już tego czasu nie masz. Próby zreperowania nadwyrężonego podwozia też już nic nie dadzą. Pozostaje jedno. Wóz albo przewóz. Wciskasz dopalacz i taranujesz wroga. Jego pojazd wylatuje w powietrze i koziołkuje nad twoim dachem, zmieniając się w płonącą kupę poskręcanego metalu. Gratulacje. To wszystko trwało sześć sekund. Tylko się nie relaksuj, bo za chwilę dogonią cię kolejne maszyny.

Tankowanie

I tak właśnie będzie w każdej misji. Niby przyjdzie nam od czasu do czasu kogoś eskortować, przełamywać blokady albo kraść informacje z futurystycznych robo-ciężarówek, ale w praktyce każde zadanie będzie polegało na wysłaniu gangów na złomowiska. Pomiędzy eskapadami będziemy za to mieli okazję podrasować nasz automobil i zainstalować na nim przeróżne poprawiające śmiercionośność ustrojstwa. Pojazdy mają od dwóch do trzech miejsc na broń. Zamontujemy więc sobie coś do siania zniszczenia przed maską (od karabinów, przez shotguny i lasery, aż po rakietnice) i coś do pozostawiania niespodzianek za tylnym zderzakiem (przeróżne wyrzutnie kolców, granatów, min i innych utrudniaczy życia). Jeśli wybraliśmy wózek bez wzmocnienia dachu, to dojdzie do tego jeszcze wieżyczka z trzecim, obrotowym slotem na broń – przydatnym, gdy wróg zamiast trzymać się pasa lawiruje jak goście wracający z wiejskiego wesela. Możemy też między misjami wynająć najemników do pomocy. Choć przyznam, że przy ostatnich upałach jednoczesne kierowanie dwoma samochodami przegrzewało moje zwoje mózgowe.

Aha, no i trzeba będzie jeszcze kupić paliwo. Cały trik polega na tym, że **każda kampania wymaga od nas wykonania określonych zadań o rosnącym poziomie trudności**. Aby się do nich stosownie przygotować, warto wykonać misje poboczne, dostarczające zastrzyku gotówki i pozwalające odblokować usprawnienia wymyślone przez korporacje zbrojeniowe. Tyle tylko, że ceny paliwa zużywanego na każdą eskapadę nieustannie idą w górę. Jeśli przesadzimy z questami pobocznymi, to wkrótce może się okazać, że benzyna to już towar luksusowy i nie na naszą kieszeń. A instalacji na LPG w postapokaliptycznej Ameryce nie montują. Ale nie ma też co desperować, przy odrobinie zdrowego rozsądku podczas doboru misji, można każdą kampanię doprowadzić do szczęśliwego końca. I mocno zwiększyć śmiertelny bilans na drogach.

Taktyka przesiąknięta ropą i adrenaliną.

Bandyta szedł na czołówkę bez pancerza. Zła decyzja.

Drobne zgrzyty

Blood Red States wygląda i brzmi bardzo dobrze, a frajda z bycia postapokaliptycznym mistrzem kierownicy jest niesamowita. Szkoda więc, że w grze zapewniającej takie emocje pojawiły się wady wystające jak gwoździe z asfaltu pod zakładem wulkanizatorskim. Pierwszą jest fabuła, a w zasadzie nudny sposób jej prezentacji. Owszem, dostajemy jakieś maile pomiędzy misjami, czytamy o gangach, korporacjach i ogólnej konieczności mordowania przeciwników, od czasu do czasu pada nawet w wiadomościach coś zabawnego, ale prawdę powiedziawszy, po pierwszej kampanii darowałem sobie całą tę fabularną otoczkę. Kompletnie mnie ona nie angażowała.

Drugi problem doskwierał mi jeszcze bardziej. Otóż **po jakichś 8–10 godzinach gry Blood Red States staje się mocno powtarzalne**. Mamy już wówczas za sobą wszystkie typy misji, znamy na wylot każdy rodzaj broni i ulepszenia, więc gra zaskakuje nas już tylko liczbą przeciwników, tudzież ich zawziętością. O ile na początku BRS przykuło mnie do monitora na kilka godzin, o tyle z czasem moje sesje z Dark Future: Blood Red States stawały się coraz krótsze. Nadal fajne, ale pozbawione już tego entuzjastycznego oczekiwania na to, co zobaczę za zakrętem. Gra rozpaczliwie potrzebuje contentu i różnorodności.

Gdyby developerzy z Auroch Digital zdołali ominąć te dwa wyboje, Blood Red States byłoby grą wybitną. Niestety to nie wyszło, dostaliśmy więc **tytuł… po prostu dobry i wart polecenia**. O czym zapewniam, odjeżdżając z piskiem opon w stronę zachodzącego słońca. **|CDA|**

Dark Future i Warhammer 40K

Grając w Blood Red States, natkniemy się na ciekawy detal, zdradzający związki świata Dark Future i uniwersum Warhammera 40K. Oto charakterystyczne dla WH40K nazwy imperialnych typów broni (np. spluw energetycznych melta czy granatów krak) okazują się zastrzeżonymi znakami towarowymi amerykańskich korporacji zbrojeniowych. Kolejnych wskazówek dostarcza nie tyle sama gra, co powieści, których fabuła toczy się w tym uniwersum. W Demon Download możemy na przykład przeczytać o szerzącym się na pustkowiu nowym kulcie religijnym praktykującym ofiary z ludzi i samookaleczenie. Jego symbolem jest gwiazda chaosu. Słyszymy też o tym, jak powoli zaczyna się załamywać pewność praw fizyki. Z kolei w książce „Golgotha Run" odnaleziony zostaje starożytny statek kosmiczny o nazwie Młot Boga i konstrukcji przypominającej imperialne jednostki. Wprawdzie linia czasu Warhammera 40K nie do końca pasuje do wizji świata przedstawionej w Dark Future, ale jest całkiem prawdopodobne, że mamy do czynienia z bliźniaczymi wszechświatami, połączonymi przez Immaterium.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ swąd palonych opon (mózgowych)
+ ekstremalne manewry
+ malownicze karambole

− brak różnorodności
− nudnie prezentowane wątki fabularne

PEGI 18

PRODUCENT: FALLEN TREE GAMES
CENA: 72 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), 92 ZŁ (XBO), 80 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE2 QUAD Q9550/AMD ATHLON X4 740, 4 GB RAM, GEFORCE GT 460/RADEON 7770

AKCJA • SANDBOX • GTA 2,5

AMERICAN FUGITIVE

Gra małpuje GTA na każdej płaszczyźnie. Nie zabrakło nawet zgniatarki na złomowisku.

Policja jest irytująco nadgorliwa – pojawia się dwie sekundy po jakimkolwiek przewinieniu.

W sumie docenia, ale kręci nosem: **Eugeniusz Siekiera**

Powiedzieć, że nie miałem dobrych relacji z ojcem, to nic nie powiedzieć, ale gdy dzwoni do mnie w środku nocy, daję się ubłagać i raz jeszcze wyciągam pomocną dłoń. Chwilę później zjawiam się w jego domu, ale miast odpowiedzi na dręczące pytania znajduję stygnące ciało. Nazywam się Will Riley, a odebranie tego telefonu było największym błędem w moim życiu.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

+ zrobiony z sercem hołd dla klasyki
+ znośny model jazdy i świetna fizyka zniszczeń
+ drobne wkręty RPG pogłębiają rozgrywkę
+ plądrowanie domów
+ pierwsze dwie godziny całkiem przyjemne

– później wkrada się monotonia
– będąca wynikiem klepanych z jednej sztancy zadań
– nadgorliwa, przeczulona i sakramencko głupia policja
– zbyt nisko zawieszona kamera
– brak minimapy

Trochę nieudolny hołd dla GTA 2.

Wrabiają mnie w zabójstwo i ląduję w pace z wyrokiem dożywocia, ale nie z takich opresji się wychodziło. Plan jest prosty – **uciec, dorwać morderców i oczyścić się z zarzutów**. Krótko po rozpoczęciu przygody czmycham z pierdla, choć przypomina to bardziej szkolne wagary, patrząc na to, z jaką łatwością opuszczam więzienne mury. Ubrany w zdobyczną kieckę, która akurat suszyła się na jakimś podwórku, nie wzbudzając absolutnie żadnych podejrzeń węszących wszędzie gliniarzy, biegnę za znacznikiem do swojego jedynego kontaktu.

Pierwsza misja – kradzież fury. Misja druga – kradzież fury i pozbycie się jej w zgniatarce na złomowisku.

Włamanie na śniadanie

Brzmi trochę jak parodia GTA, ale nikt tutaj nie robi sobie jaj – **to stworzony na serio, choć trochę nieudolnie, hołd dla klasycznych odsłon flagowej marki Rockstara**. Wróćmy jednak na spalone słońcem ulice hrabstwa Redrock. Zaskakująco dobrze wypadła fizyka. Samochody mają różną moc i masę, co naprawdę czuć podczas jazdy. Co więcej, przez większość terenowych przeszkód da się przebić, i mowa nie tylko o płotach czy szlabanach. W pył idą również metalowe barierki czy ceglane mury, to zaś sprawia, że zaczynamy postrzegać świat gry nie jako płątaninę ulic i budynków robiących wyłącznie za makiety – bardziej właśnie jako rasową piaskownicę, w której łatwo wyrąbać sobie drogę na skróty.

Swoją drogą do większości budynków można się włamać. I choć nie widzimy, co dzieje się w środku, rabunkowi towarzyszy prosta minigierka. Widząc zaciemniony przekrój domostwa, wybieramy, do którego pomieszczenia chcemy wejść. Nie wiadomo, czy znajdziemy tam ciekawe fanty, czy może guza, trafiając na wściekłego domownika. Im dłużej myszkujemy w kolejnych pokojach, tym większe ryzyko, że przyłapią nas gliniarze. Niestety, ci dysponują szóstym, a może i siódmym zmysłem. Skasujesz komuś ogrodzenie, porysujesz lakier albo zwiniesz furę stojącą na odludziu, a dwie sekundy później niebiescy już będą siedzieć ci na ogonie. Z drugiej strony zgubienie pościgu jest tu prostsze niż odebranie dziecku lizaka. Coś w tej zabawie w policjantów i złodziei ewidentnie nie zatrybiło.

Którędy do Liberty City?

Wzorem gier fabularnych nasz bohater nie ma bezdennych kieszeni. Każda rzecz ma określoną wagę, ale początkowy limit udźwigu można zwiększyć. To kolejny wkręt rodem z RPG – za zaliczane misje zdobywamy nie tylko mamonę, ale i punkty ulepszeń, które inwestujemy w szereg przydatnych talentów. Dodatkowe HP zawsze mogą się przydać, podobnie jak większa wytrzymałość czy niższe ceny w sklepach. Są również mniej oczywiste umiejętności, jak choćby większe szanse powodzenia podczas napadów rabunkowych.

Choć fabuła okazuje się pretekstowa, a misje popadają w schematyzm, **jako nawiązanie do pierwszych odsłon GTA gierka w sumie nieźle się broni**, bo rozwija stare pomysły, wzbogacając je o kilka autorskich patentów. Mam z nią jednak inny problem. Czy dziś, równo 20 lat po premierze GTA 2, naprawdę są ludzie, którzy tęsknią za widokiem z lotu ptaka? Tam, gdzie nie ma miejsca i czasu na planowanie, bo akcja jest zbyt dynamiczna, ograniczone pole widzenia tylko przeszkadza, zwłaszcza gdy kamera zawieszona jest tak nisko (i gdzie, u diaska, minimapa?). Miło powspominać stare dzieje, ale wybaczcie, łapię stopa i wracam do Liberty City. Tego w 3D. |CDA|

PEGI 16

PRODUCENT: BLUE MANCHU GAMES
CENA: 108 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WINDOWS 7/8/10 (64-BIT), QUAD CORE 1,8 GHZ, 8 GB RAM, GTX 660, RADEON 7850.

FPS • ROGUE-LITE • CRAFTING

VOID BASTARDS

Pozostaje fanem zupek w proszku: **DaeL**

W te upalne dni lekarze zalecają wszystkim spożywanie dużych ilości wody. A tymczasem wygląda na to, że odwodnienie jest świetnym rozwiązaniem. Szczególnie dla więziennictwa.

Procedura jest bardzo prosta. Najpierw trzeba z więźnia odparować 100% wody, następnie przemielić pozostałości na sypki proszek i zapakować do próżniowej torebki. I już można delikwenta transportować wyjątkowo niskim kosztem, nawet na drugi koniec galaktyki. A jeśli na statku kosmicznym nastąpi awaria wymagająca spędzenia wielu dni na mozolnym badaniu wraków innych pojazdów, to wystarczy dodać do skazańca trochę płynów i – voilà! – mamy tanią siłę roboczą.

BUM!

Pomysł ten stał się jądrem Void Bastards, **mieszanki roguelite i FPS-a**. Przemierzamy generowane proceduralnie korytarze uszkodzonych statków kosmicznych i zbieramy materiały potrzebne do stworzenia części, dzięki którym nasze więzienie rozwinie prędkość nadświetlną. Reszta wraków jest zaludniona przez przeróżnych kosmitów, a my mamy ograniczony zapas powietrza – więc **nasi skazańcy padają jak muchy.** Na szczęście pożyczono tu mechanizm z Rogue Legacy – nowy bohater to nie tylko zmiana liczby żyć. Każdy więzień ma cechy, które utrudnią (lub ułatwią) eksplorację obcych statków. Można zapomnieć o skradaniu się kaszlącym co chwila palaczem, a postać ze ślepotą barw ogląda wszystko w odcieniach szarości.

Mimo potworności na wrakach kosmicznych będziecie chcieli je odwiedzić. **Gra wygląda obłędnie i ma swój własny, niepowtarzalny charakter.** Jak łatwo zauważyć, wygląda jak komiks. Nie po raz pierwszy w historii zastosowano taką estetykę, ale tutaj zrealizowano ją niesamowicie.

TRACH!

Na dodatek gra potrafi rozbroić trafionymi żartami. Scenariusz pełen jest ironicznego, graniczącego z montypythonowskim absurdem humoru. I przekazuje go wyjątkowo błyskotliwie. Nasze wyczyny komentuje niezrównany Kevan Brighting, narrator ze Stanley Parable. Trafiła mu się robota nieco podobna, bo i Void Bastards zahacza o klimaty surrealistyczne. Ale humor odnajdziemy też w mniej oczywistych miejscach. Weźmy na przykład crafting. W grze musimy konstruować części do naprawy statku i ulepszać własny arsenał. Nie chcę niczego zdradzać, sugeruję więc, abyście zwracali uwagę na listę składników. Mam wrażenie, że osoba, która ją wymyśliła, spędziła za dużo czasu, grając w przygodówki z lat 90.

I już byłbym gotów zakrzyknąć: „Daję dychę!", gdyby nie spory szkopuł. Otóż co jak co, ale strzelanie to bardzo istotny element FPS-a. A akurat ten aspekt Void Bastards został potraktowany po macoszemu – a **przeciętna mechanika nie pasuje do pozostałych, genialnych elementów**.

PIF-PAF!

Fani shooterów przeżyją chwile irytacji. Ja jestem prostym człowiekiem, któremu pewne reguły postępowania zakodowały się przez ponad 20 lat grania w FPS-y. Kiedy widzę, że wystrzelono w moją stronę powolny pocisk energetyczny, to strafe'uję jak pan Romero przykazał. Zresztą co tam strafe'owanie – w dziwacznych korytarzach kosmicznych wraków wpadam w spazmy jak nietrzeźwy adept tańca konceptualnego. Ale wszystko na nic. Silnik gry chyba zakłada, iż wrogie postaci są hitscannerami, a cała ta animacja z pociskami to tylko dekoracja. Jeśli komputer w swej mądrości wyliczył, że gracz ma zostać trafiony, to zostanie, choćby i się schował za rogiem. A jeśli wróg ma chybić, to chybi, nawet gdy będziemy mu paradowali przed nosem. To oczywiście tylko moja hipoteza, ale fakty są takie, że dzieje się z wrogimi pociskami coś dziwnego, co psuje frajdę ze strzelania.

Niesmak częściowo zanika dzięki różnorodności – równie ślicznych jak cała reszta gry – wrogów. Parę ciepłych słów należy się też arsenałowi. Dzieli się na broń klasyczną, wybuchową i, powiedzmy, dziwną. Na wypad do obcego wraku możemy zabrać po jednym gadżecie z każdej kategorii. Warto wybór przemyśleć – przed misją dowiemy się, na jakich wrogów się natkniemy, a każdy ma swoje słabości.

Zamiast męczyć się wymianą ognia można hackować wieżyczki obronne lub zwabić wroga do śluzy i odesłać go tam, gdzie nikt nie usłyszy jego krzyku. No i możemy się skradać. Na każdym mostku zdobędziemy mapę cennych ładunków i dowiemy się, jak rozmieszczeni są przeciwnicy. Czasem pozostanie w cieniu to najlepsze rozwiązanie.

BĘC!

Nie chciałbym, aby moje zastrzeżenia dotyczące VB jako FPS-a popsuły obraz gry. Kilkanaście godzin potrzebne do ukończenia kampanii dostarczyło mi wielu chwil podwyższonego tętna. Wykonywałem headshoty na galaretowatych wrogach, konstruowałem robokota, z zapartym tchem czekałem, aż monstrum wejdzie do pomieszczenia, w którym je zamknę. I płakałem ze śmiechu. Strzelanie nie jest tu tak fantastyczne jak w nowym Doomie, ale nie mogę zaprzeczyć, że **bawiłem się naprawdę przednio**. A to najważniejsze. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

+ komiksowa estetyka
+ humor
+ grinding (jeśli ktoś lubi)

− dziwne zachowanie pocisków wroga
− grinding (jeśli ktoś nie lubi)

PEGI ?
PRODUCENT: ICE-PICK LODGE
CENA: 125 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: TAK
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL I3 3 GHZ / RYZEN 5, 8 GB RAM, NVIDIA GEFORCE GTX 660

BOLESNE RZECZY • SMUTEK STRASZNY • TYRADA NA BRANŻĘ

Znowu bije się po twarzy: **Berlin**

Jak już parę razy mówiłem: Pathologic to najlepsza gra, w jaką nigdy nie powinniście zagrać. Nic się w tym temacie nie zmieniło. Jeżeli się zmieni, to dam znać, ale mam nadzieję, że ten moment nigdy nie nadejdzie.

Tej nadziei trzymam się głównie dlatego, że świat bez nowych gier autorstwa Ice-Pick Lodge byłby o wiele smutniejszym miejscem niż to, z czym już i tak mamy do czynienia. A niestety nie zdziwiłbym się, gdyby ta dziwna grupa rosyjskich eksperymentatorów w końcu, po kilkunastu latach bicia głową w ścianę, stwierdziła, że to wszystko nie ma sensu i może czas wreszcie trzaskać mobilki free-to-play dla hajsu... Bo po co dalej się starać, skoro cała ich dotychczasowa kariera sprowadza się głównie do rzucania pereł przed wieprze?

Widzicie – cały problem sprowadza się do tego, że **biorąc na warsztat Pathologic, możemy porozmawiać praktycznie o wszystkim, co jest nie w porządku z branżą gier**. I właśnie na tym – korzystając z okazji, że prawie nikt inny dziwactwami Ice-Pick Lodge zajmować się nie chce – się dzisiaj skoncentrujemy.

Ale najpierw miejmy jedną rzecz z głowy: **Pathologic 2 to stworzona od zera nowa wersja kilkunastoletniego już Pathologic**. Nie do końca sequel, nie do końca remake: raczej przeróbka wyciągająca na wierzch to, co było w pierwowzorze ważne, a nie zostało w nim zrealizowane dobrze lub w ogóle zawarte (przez czynniki technologiczne, ekonomiczne i przeróżne inne).

Twórcy określali wtedy swój projekt jako „ćwiczenie z podejmowania decyzji", po latach pamięta się go jednak raczej jako symulator wyrywania sobie zębów obcęgami. To opowieść o miasteczku na rosyjskim stepie, które pada ofiarą tajemniczej plagi – i trzech lekarzach, którzy mają dwanaście dni na to, żeby je uratować. I chociaż „dwójka" jest ładniejsza i przystępniejsza, potencjalnie nawet lepsza od oryginału, to wciąż można powiedzieć o niej głównie tyle, że na 99% wam się nie spodoba – ale jeżeli jednak wam podejdzie, to będziecie o niej pamiętać do końca życia. Tyle, tak naprawdę, powinniście wiedzieć – **cała reszta standardowej matrycy recenzenckiej w przypadku Pathologic nie ma sensu**, bo przez dziesiątki lat pisaniny o grach, jako żurnaliści i hobbyści, nie wyrobiliśmy sobie języka, którym można by sensownie o takich rzeczach rozprawiać.

Kopniak #1: Niezrozumienie

Ice-Pick Lodge wydaje się firmą, której motorem napędowym są dziwne artystyczne manifesty, a nie pieniądze – stawiają więc sobie jakąś tezę, a potem z uporem maniaka próbują przekonać świat, że mają rację. Bardzo szanuję to podejście, przy czym mój szacunek akurat do nich jest niewyczerpalny, bo kilkukrotnie udowodnili już, że coś jest na rzeczy, a my – jako odbiorcy – po prostu nie mamy ochoty tego zrozumieć.

Jedną z ich centralnych tez jest więc na przykład to, że gry nie muszą być przyjemne i nie muszą koncentrować się na tradycyjnie rozumianej „dobrej zabawie".

Czasami nie opłaca się wychodzić na fajkę.

Zaraz, w „Królewnie Śnieżce" nie ma sceny bezczeszczenia grobu.

Żaden podpis nie będzie lepszy od tego dialogu.

Że szeroko pojęta „fajność" to ślepy zaułek, który niewiele w naszych życiach zmienia, a przez ogólnobranżową koncentrację właśnie na tym jednym elemencie strzelamy sobie – długoterminowo – w stopę. Albo: już strzeliliśmy, rana ropieje, w końcu czeka nas bolesna amputacja, a my spokojnie patrzymy w sufit z przygłupim uśmiechem, udając, że nic się nie stało.

W skrócie: Ice-Pick twierdzi, że możemy zrobić dużo więcej, niż robimy – gdyby język gier był alfabetem, to, ucząc się go, aktualnie bylibyśmy gdzieś w okolicach literki D. Koncentrując się na „radości z zabawy" i tym podobnych sprawach, ustawiamy standard myślenia o grach w jeden określony sposób – i nijak nie przygotowujemy się na to, żeby kiedykolwiek zacząć myśleć inaczej.

A można, bo spektrum emocji, jakie gry mogą wywoływać, nie kończy się na angielskim „fun". Słowami twórców: – *Pathologic 2 zostało zbalansowane wokół trzech założeń: chcemy, żeby gracz zawsze znajdował się na skraju śmierci, ale też zawsze miał możliwość uratowania się z tej sytuacji (...). Chcemy, żeby gracz został zmuszony do poświęcenia »fajnej i interesującej« treści kosztem swojego przetrwania, żeby zawsze brakowało mu czasu i żeby nie był w stanie przejść gry »optymalnie«. Fabułę rozpisaliśmy tak, żeby opierała się na łapaniu migawek, a nie na odkrywaniu jej w całości. Chcemy, żeby gracze robili rzeczy, które są w oczywisty sposób złe – z własnej woli psuli sobie reputację czy używali na sobie przedmiotów leczących, które mogłyby uratować kogoś innego. Pathologic 2 jest, między innymi, grą eksplorującą temat samolubności – czegoś, co gry z reguły pozwalają nam całkowicie zignorować".*

Czy dałoby się to osiągnąć, tworząc kolejną grę, w której walka z grupką paru osób jest bezproblemową czynnością wykonywaną z zamkniętymi oczami? Czy można to zrobić, nie stresując graczy tym, że za chwilę znowu coś stracą? Czy można osiągnąć te cele, robiąc grę, która będzie „fajna"?

Kopniak #2: Przebicie

Ice-Pick przyjmuje na klatę fakt, że prawdziwe eksperymentowanie bywa dla twórcy raczej niebezpieczne: może zostać niezrozumiany przez masy, co spowoduje zapaść finansową, a to z kolei może doprowadzić do tego, że artysta zemrze z głodu. W przypadku gier eksperymentowanie jest tym bardziej bolesne, że gry robi się cholernie długo, jest to cholernie trudne i wymaga na dodatek naprawdę dużo pieniędzy. A to znaczy, że **eksperymentowanie w branży gier się po prostu nie opłaca**. Tracimy na tym wszyscy, bo ilu znajdzie się na świecie szaleńców chętnych do prowadzenia studia skoncentrowanego na przesuwaniu granic medium i szukaniu nowych środków wyrazu, kiedy równie dobrze mogliby trzepać hajs, robiąc popłuczyny po popłuczynach po Mario?

Bo patrzcie: śliczna, ale całkowicie bezmyślna gra o niczym, taka jak Gris, ma po 40 recenzji na każdej platformie i średnią ocen na Metacriticu rzędu 84. Tymczasem wydane pod koniec maja Pathologic 2, na podstawie 21 recenzji, zasłużyło sobie na średnią 67 punktów. Nie wątpię, że Ice-Pick Lodge mogłoby stworzyć kolejne Gris – musieliby tylko wyłączyć sobie mózgi. Nie robią tego. Nie oglądając się na nikogo, od kilkunastu lat bezkompromisowo cisną do przodu z eksperymentalnymi dziwactwami.

To prowadzi do pytania, które w 2019 roku powinniśmy sobie naprawdę na poważnie zadać: co możemy z tym zrobić? Jeżeli waszą odpowiedzią jest „nic, bo wolny rynek zadecyduje, co jest wartościowe", to uszczypnijcie się w mózg.

W jaki sposób z tego oceanu gier, które się co miesiąc produkuje, wyciągać perły i wpychać je światu do gardła? Jak – w czasach kiedy studia niezależne są w tragicznej sytuacji, a patrząc na rosnące zainteresowanie streamingiem gier, będą w jeszcze gorszej – można im pomóc w utrzymaniu się na powierzchni?

To niewygodne, owszem, ale część tematu sprowadza się do następującej tezy:

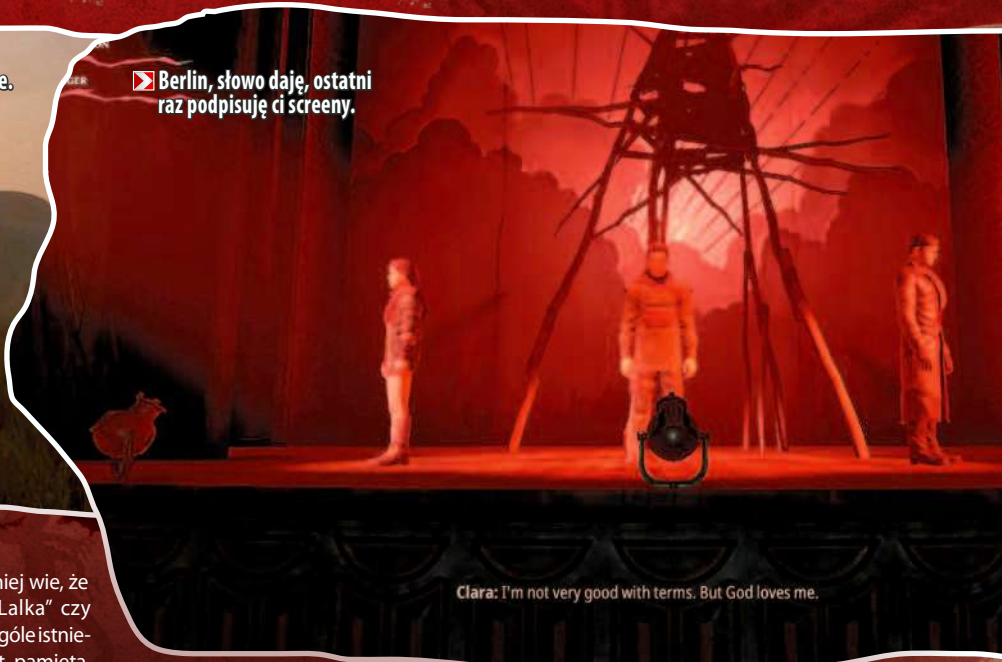
Silent Hill rozgrywający się w Rosji w trakcie kryzysu ekonomicznego.

jeżeli media nie są w stanie wyciągać rzeczy tak ciekawych jak Pathologic 2 na światło dzienne, opowiadać o nich w interesujący sposób, przybliżać ludziom, którzy może nawet nigdy w nie nie zagrają, ale przynajmniej czegoś się dowiedzą... to po co nam te media? Cyniczna odpowiedź jest prosta: żeby na przykład, jak po raz kolejny udowodniły w czerwcu 2019, mogły służyć za przedłużenie działu marketingu firmy CD Projekt Red, repostując suche memy z Keanu Reevesem(*).

Kopniak #3: Pamięć

W szkołach dzieciaki zmuszane są do czytania lektur – większość i tak ich nie

Smutno, brudno, źle.



Berlin, słowo daję, ostatni raz podpisuję ci screeny.

PATHOLOGIC 2

Wirtualny mobbing, liść w twarz i ból zębów.

czyta, ale przynajmniej wie, że takie książki jak „Lalka" czy „Przedwiośnie" w ogóle istnieją, i może nawet pamięta, o co w nich chodzi. Znam ludzi zajmujących się robieniem erpegów, którzy nigdy nie odpalili nawet Planescape: Torment, Baldur's Gate'a czy Fallouta. Znam twórców gier i dziennikarzy, którzy nie dotykają konsol i nie mają pojęcia, co się na nich ukazuje. Znam dziennikarzy, którzy nie grali w żadną Zeldę.

Nie mówię, że ktokolwiek musi lubić Zeldę. Mówię tylko, że są rzeczy, które – kiedy człowiek już się czymś w życiu zajmuje – wypada znać. Mając jednak na uwadze to, że rotacja w naszej branży jest spora – bo twórcy nie wyrabiają, a dziennikarze mają dość klepania za głodowe pensje – docieramy do smutnego wniosku, że z czasem po prostu tracimy know-how dotyczący tego, jak rzeczy się robi, można robić czy się robiło. Studia co chwilę wymyślają koło na nowo (prezentując na GDC/pisząc na blogach w kółko o tym samym), a dziennikarze cierpią na amnezję, kiedy przychodzi do pisania o rzeczach sprzed dziesięciu lat.

Jak w takim krajobrazie mamy rozmawiać o Pathologic? To gra, której nie da się opisać za pomocą kopiuj-wklej z innych swoich tekstów. To gra, która wymaga chwili zastanowienia – chęci do rozważenia, o co w grach jako medium w ogóle chodzi.

Quintin Smith z Rock Paper Shotgun w 2008 roku napisał na temat pierwowzoru lepszy tekst niż ktokolwiek, kto napisał dotychczas o „dwójce". To znaczy, że minęło jedenaście lat, a my zaliczyliśmy intelektualny regres. Więcej treści, więcej sensownych przemyśleń na temat tej gry można znaleźć w recenzjach użytkowników na Steamie niż w mediach – a szczytem wszystkiego jest 4/10 wystawione przez nieznaną mi wcześniej stronę The Overpowered Noobs (która jakimś cudem zasłużyła sobie na obecność na Metacriticu), gdzie w recenzji autorka – „fanka Fallout 3, Fallout 4, Skyrim, Planet Coaster i The Sims 4" – narzeka przede wszystkim na to, że Pathologic 2 jest frustrujące. I nie jest w tej opinii jedyna: recenzje z góry na dół koncentrują się właśnie na tym, że to nie jest „przyjemna" gra.

Tak, do jasnej cholery. **Pathologic 2 MA być frustrujące.** DNA tej gry zawiera w sobie całą jedną dodatkową nitkę opisującą to, w jaki sposób i dlaczego opiera się na frustrowaniu gracza. Wystarczy zerknąć na cokolwiek, co wokół tej gry się działo przez ostatnie lata, żeby to zrozumieć. Wystarczy chwilę pomyśleć, żeby załapać, że **właśnie ta frustracja, ta toporność, ten ciężar jest środkiem wyrazu**, za pomocą którego Ice-Pick Lodge opowiada swoją historię. Historię miasta pożeranego przez plagę. Historię desperackich prób przetrwania, racjonalizacji altruizmu i samolubności, oraz „celu uświęcającego środki". Historię metaforycznego świata, który umiera – w którym prehistoryczne mity (Step, Abbatoir) ścierają się z nowoczesną cywilizacją (Miasto) i utopijną próbą przekucia rzeczywistości w zaprzeczające rozsądkowi marzenie (Polyhedron).

Pathologic to teatr. To łamiące czwartą ścianę przedstawienie, w którym występujemy i dostajemy po twarzy od reżysera, kiedy coś nam nie wyjdzie. To wirtualny mobbing mający sprawić, że poczujemy się choć trochę tak źle, jak mogłaby czuć się nasza postać. To zestaw systemów mających sprawić, że wreszcie poczujemy wagę naszych decyzji – z ich realnymi konsekwencjami.

Jakie uczucia – w świecie, w którym gry muszą nas głaskać, nagradzać za wszystko i kłamać, żebyśmy tylko nie poczuli się przypadkiem smutni – ma wzbudzać tak przeprowadzony eksperyment? Sugerowałbym, nie wiem, na przykład wywoływanie w graczu nieprzyzwyczajonym do takich rzeczy sporych pokładów FRUSTRACJI. Udało się? Patrząc po recenzentach – jak najbardziej. Jak branża to przyjęła? Nawet nie skomentuję...

Kopniak #4: Nieprzysiadalność

Pathologic 2 nie jest „kolejną grą, która...". Nie jest nawet na tej samej półce, co 99% rzeczy zrecenzowanych w CD-Action przez ostatnie parę lat. Pisanie o systemach, ocenianie poszczególnych mechanizmów i strzelanie banałów w stylu „bardzo dobrze napisana historia" nie ma w jej przypadku najmniejszego sensu. To nie jest gra, którą można polecić, „jeżeli lubisz to i tamto", ani odradzić, jeżeli nie masz ochoty na coś tam jeszcze innego.

To sztuka, która ma cię zmęczyć. Ma być nieprzyjemna. Ma zmienić sposób, w jaki patrzysz na gry, i jakoś zmienić twoje życie – zmusić cię do myślenia o rzeczach, nad którymi się z reguły nie zastanawiasz. Tymczasem my, gracze i recenzenci, zmusiliśmy Pathologic 2 do tego, żeby stało sobie gdzieś w kącie, obok wszystkiego, co dzieje się w naszej smutnej branży, i paliło nonszalancko fajkę, spoglądając na nas z pogardą. I ma do tego pełne prawo, bo po raz kolejny widać, że na gry autorstwa Ice-Pick Lodge nie zasługujemy. |CDA|

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 9

+ to znowu Pathologic

– jakie byłyby minusy np. „100 lat samotności"?

(*) Chciałbym zobaczyć liczbę prezentującą realną wartość wyprodukowanego za darmo przez „profesjonalne media" contentu promującego Cyberpunk 2077 i potencjalny budżet, który musiałby zostać na taki coverage wygospodarowany, gdyby Cedep chciał za to zapłacić.

PEGI 7

PRODUCENT: THATGAMECOMPANY
CENA: 60 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4, PS3)
MULTI: DLA 2 OSÓB
GRALIŚMY NA: PC

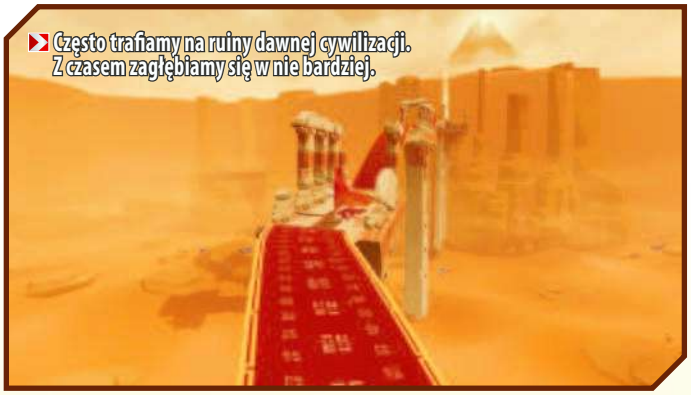
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2120/ AMD FX-4350, 4 GB RAM, GEFORCE GTS 450/AMD RADEON HD 5750

EKSPLORACYJNA • PODRÓŻ ŻYCIA • CRASH!

JOURNEY

Szybko wrócił do wersji konsolowej: **Eugeniusz Siekiera**

W życiu bywa tak, że często ważniejsza jest droga niż nie cel sam w sobie, a z biegiem lat bardziej doceniamy naukę, którą zdobyliśmy w trakcie podróży, niż ewentualne nagrody, które czekały na linii mety. O tym – i nie tylko o tym – traktuje Journey, projekt ze wszech miar wyjątkowy.



Często trafiamy na ruiny dawnej cywilizacji. Z czasem zagłębiamy się w nie bardziej.

Journey czaruje od pierwszych minut. Majaczący w oddali szczyt to cel naszej wędrówki.

Podróż jest jedną z tych gier, które nie miały prawa źle się zestarzeć; dziś czy za dziesięć lat ma szansę wywołać identyczne emocje i trafić w czułą strunę równie mocno, jak w dniu premiery, a niewerbalna narracja powinna znaleźć zrozumienie w każdej szerokości geograficznej. Dobrze więc się stało, że piaski ponadczasowego dzieła thatgamecompany przywiało w końcu pod strzechy pecetowców. Szkoda jedynie, że **migracja tak ważnego tytułu została spaprana już na starcie**. O tym jednak za chwilę.

Beczka miodu

W chwili, gdy wspinamy się na pierwsze wzniesienie, widząc na horyzoncie górski szczyt, podskórnie czujemy, że to cel naszej wędrówki. Rozpoczynamy swą pielgrzymkę, ślizgając się po piaszczystych wydmach, wdrapując się na kamienne ruiny czy też szybując dzięki przedziwnej mocy naszego szala. Ten wydłuża się w trakcie przygody, nim jednak pozwoli wzbić na krótki moment w powietrze, należy go odpowiednio „naładować". Rozgrywka wtóruje ascetycznej oprawie – jest równie nieskomplikowana, ale w tym przypadku proste nie znaczy złe.

Świat gry podzielony jest na odrębne rozdziały, te zaś toczą się na dość rozległych przestrzeniach. Z czasem nasza mikroodyseja staje się źdźbko trudniejsza, wymaga umownych wyrzeczeń, większego skupienia i uwagi, jednak całość jest do samego końca należycie płynna, przynajmniej na tyle, by nie zaburzyć naturalnego rytmu opowieści. Magia niestety nie trwa wiecznie, a napisy końcowe pojawiają się raptem po dwugodzinnej wędrówce. I ogromnie żałuję, że to nie jedyny minus omawianego wydania.

Journey jest wybitne, ale odechciewa się grać.

Duża łycha dziegciu

Byłoby pięknie, gdyby gra działała jak premierowa wersja na PS3 lub późniejszy port z PS4. Niestety, bez względu na ustawienia, **gra od drugiego rozdziału zaczyna gwałtownie się dławić**, a animacja na krótką chwilę spada do 1–2 klatek na sekundę. Podobno winę ponosi komponent sieciowy, który w tych właśnie momentach wyszukuje graczy do wspólnej podróży. Co gorsza, w jednym przypadku na trzy kończy się to irytującym wywaleniem na pulpit i koniecznością zaliczania całej sekwencji od nowa. Checkpointy są w tej grze rozrzucone dość oszczędnie, co oczywiście nie byłoby problemem, gdyby nie te nieszczęsne crashe.

Takie atrakcje totalnie wybijają z rytmu i kompletnie niweczą to wszystko, czym Journey czaruje i uwodzi – niespieszną, relaksującą rozgrywkę i kojącą zmysły oprawę. Gdy miast kolejnej wydmy oglądasz co chwila tapetę własnego pulpitu, odechciewa się wszystkiego. Sytuacja nie jest odosobniona i ponoć dotyczy głównie kart Nvidii; w moim przypadku gra nie potrafiła się zakumplować z GTX 1660 Ti. Doszukałem się również skarg, że u niektórych kaszani się dźwięk i genialną ścieżkę psują irytujące piski bądź trzaski (choć mnie to nie spotkało).

Nie wykluczam, że w chwili gdy czytacie te słowa, powyższe problemy są już pieśnią przeszłości i zostały wyeliminowane stosowną łatką. Oceniam jednak stan na dzień premiery, a ten jest taki, że **grać się obecnie za bardzo nie da**. Jeśli to się zmieniło, uznajcie ocenę pod tekstem (a raczej jej brak) za niebyłą, samo Journey jest bowiem grą wybitną i mimo siedmiu lat na karku zasługuje na solidną „dziewiątkę". |CDA|

OCENA

?

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 10

+ grafika nadal czaruje i uwodzi
+ a muzyka koi i porusza – to jedna z najlepszych ścieżek w historii
+ czytelna mechanika i ponadczasowe przesłanie nie miały prawa się zestarzeć

– notorycznie łapie zadyszkę
– ta zaś często kończy się wywaleniem do pulpitu
– no a poza tym gra jest krótka, stanowczo zbyt krótka

PEGI 16

PRODUCENT: RED THREAD GAMES
CENA: 72 ZŁ (PC), PS4, XBO – PREMIERA PRZED NAMI
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 670/AMD RADEON HD 7870

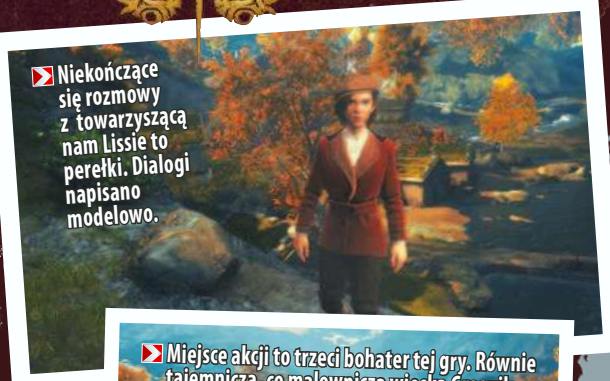
SYMULATOR CHODZIARZA • NORWESKI SPLEEN

DRAUGEN

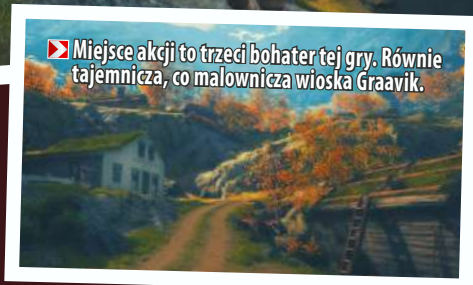
Malowniczą wioskę oglądamy o różnych porach dnia i nocy. O każdej czaruje niezmiennie tak samo.

Do Norwegii wyjechał i nie chciał wracać: **Eugeniusz Siekiera**

Jest on, Edward Charles Harden – dystyngowany jegomość z Ameryki, poważny, spokojny, aż nazbyt flegmatyczny. Jest też ona, Lissie – jego rezolutna, energiczna i momentami rozbrajająco bezczelna towarzyszka. Najważniejsze jest jednak ono – miejsce akcji. Graavik to wioska ukryta pośród norweskich fiordów i – bez względu, czy skąpana w porannej mgiełce, czy oglądana w poświacie księżyca – niezmiennie czarująca i obezwładniająca. Choćby dla niej warto odbyć tę krótką podróż.



Niekończące się rozmowy z towarzyszącą nam Lissie to perełki. Dialogi napisano modelowo.



Miejsce akcji to trzeci bohater tej gry. Równie tajemnicza, co malownicza wioska Graavik.

Jest wreszcie i tajemnica, która przywiodła naszych bohaterów w tak odległe rejony – zaginiona siostra, której poszukuje nasz protegowany. Edward nie ma bladego pojęcia, co ją przygnało w to miejsce, ale odkrywając kolejne tropy, jest coraz bardziej przekonany, że Betty była tu jeszcze niedawno, a być może nadal kryje się gdzieś w pobliżu.

Gdzie jest Betty?

Draugen to symulator spacerowicza, ale nim przejdziesz do kolejnej recenzji, pozwól, że dodam: **to naprawdę dobry symulator spacerowicza** – bo krótki (co w tym przypadku nie jest wcale wadą!), bardzo zwarty, a do tego bezbłędnie wyreżyserowany. Nie ma łażenia po próżnicy i sztucznego rozdmuchiwania kampanii niczym w Everybody's Gone to the Rapture, **tutaj każda przebieżka ma znaczenie.** Scenariuszową spójność wzmacnia również wykreowany na potrzeby gry świat – piękny, ale hermetyczny, urzekający, ale niezmuszający do dłużących się spacerów, podczas których nic się nie dzieje. Jeśli już dokądś idziesz, to zawsze po coś, i na ogół trwa to krótką chwilę.

Nasza podróż zaczyna się niespiesznie i mimo gęstniejącej wzorowo atmosfery, jest tak do samego końca. Graavik to świat na krawędzi cywilizacji, w którym życie zawsze toczyło się leniwym rytmem. Na swój sposób Edward doskonale do tego miejsca pasuje. Mimo tragedii czającej się wśród drzew i zielonych zagajników nasz bohater zawsze znajdzie czas na drobne przyjemności. Raz naszkicuje drewniany kościółek z przełomu wieków, kiedy indziej zagra na pianinie rozbrajająco melancholijnego walca lub po prostu przycupnie na chwilę, by złapać oddech i nacieszyć oczy sielskim widokiem.

Gdzie są wszyscy?

Wątek utraconej siostry wydaje się kluczowy, ale dość szybko musi podzielić czas antenowy z kolejnym, gdy jasnym się staje, że okoliczne domostwa są puste, sklep zatrzaśnięty na głucho, a wszyscy mieszkańcy zniknęli w tajemniczych okolicznościach. Metodycznie, krok po kroku, odkrywamy kolejne karty z przeszłości niewielkiej osady, dowiadujemy się o zwaśnionych rodzinach i tragedii, która przed laty miała tu miejsce.

Tempo akcji jest niespieszne, a bohater zawsze znajdzie czas, by usiąść i coś naszkicować.

W zrozumieniu tajemnic z przeszłości zwyczajowo pomagają znalezione wycinki prasowe, odręcznie spisane listy, stare fotografie, a nawet dziecięce rysunki. Ważnym źródłem informacji są również praktycznie niekończące się rozmowy naszych bohaterów. Dzięki temu, że Edward i Lissie tak bardzo się różnią, tak dobrze się ich słucha. Lissie ma Edwarda za niezgułę i nudziarza, zresztą niebezpodstawnie, bo przy nim angielski lord wydaje się nieokiełznanym wariatem. Z drugiej strony mężczyzna nieustannie strofuje młode dziewczę za niepotrzebne uwagi, drobne złośliwości bądź niestosowne w jego rozumieniu zachowanie. Mimo różnic charakterów dobrze się czują we własnym towarzystwie i świetnie się uzupełniają.

Draugen to krótka, ale w każdym aspekcie magiczna przygoda, która czaruje zarówno miejscem akcji, opowieścią, jak i jej uczestnikami. Jeśli przymkniesz oko na cenę i zaakceptujesz, że to bardzo filmowe doświadczenie ograniczające pole manewru do niezbędnego minimum, nie odpłyniesz z Graavik rozczarowany. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ krótka, ale bardzo zwarta i spójna opowieść
+ wiarygodny duet bohaterów i relacje między nimi
+ przepięknie odmalowany świat gry
+ zilustrowany klimatyczną ścieżką dźwiękową

– jeśli odrzucają cię symulatory spacerowicza, tego też nie pokochasz
– brak polskiej wersji

PEGI ?

PRODUCENT: DOINKSOFT
CENA: 18 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 2 OSÓB

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), PENTIUM 2 X 2 GHZ, 500 MB RAM, GEFORCE GTX 8600 GT

ZESTAW GIER • 8-BIT • ŻART

DEVOLVER BOOTLEG

Każdy chciałby zagrać w Striking Vipers. Tu mamy jednak pikselowego Absolvera.

Gorąca linia do Milwaukee – na modemie Centertela.

Odpala kartridż „8 in 1": **enki**

Shitpost – 1. Bezwartościowy post na grupie dyskusyjnej albo innych internetowych platformach komunikacji (za Wiktionary); 2. Nowoczesne, metamodernistyczne narzędzie wykorzystujące humor, ironię, a także laicyzm odbiorców do zwrócenia uwagi lub/i wzbogacenia się o kilkaset łapek w górę (za zdrowym rozsądkiem).

Devolver od lat buduje swą markę na (przynajmniej pozornym) odcinaniu się od korporacyjnego bagna wielkich wydawców i robieniu sobie jaj z branży. Koronnym przykładem tego są przerysowane „konferencje" na E3, w których parodystyczne skecze przeplatane są całkiem poważnymi prezentacjami zwiastunów nadchodzących gier. Nie inaczej było zresztą w tym roku, z jedną jednakże różnicą. Oto obok profesjonalnie zmontowanego dwudziestominutowego filmu PR-owa machina Teksańczyków wypluła bowiem software'owy mem w formie Devolver Bootleg.

Zagrane

W rzeczywistości niniejszy zestaw 8-bitowych „zrzynek" z gier Devolvera stworzony został przez doinksoft, autorów recenzowanego również w tym numerze Gato Roboto. **Najbliższym nam przybliżeniem tego rodzaju bootlegów były przed laty kartridże typu „100 gier w jednym" do Pegasusa**, gdzie różnice między jedną a drugą wersją znanej produkcji sprowadzały się do podmiany sprite'ów. Świat Bliskiego i Dalekiego Wschodu często niemniej szedł w swych przeróbkach dalej, od zera tworząc 8- czy 16-bitowe demaki hitów, w które zagrywał się wówczas Zachód. I o to w tym całym żarcie chodzi.

Devolver Bootleg udaje emulator, w którym zaszyto osiem gier o tytułach bardziej lub mniej czytelnie nawiązujących do ostatnich premier wydawcy. Enter the Gun Dungeon i Hotline Milwaukee to 8-bitowe twin-stick shootery... tyle że bez wykorzystania drugiego grzybka. Strzelamy, gdzie patrzymy, co w otwartych arenach EtGD okazuje się przeszkodą, a we wnętrzach HM działa na naszą korzyść. Z lubością zresztą ukończyłem wszystkie 20 poziomów Hotline Milwaukee, rozkoszując się „zośmiobityzowaną" ścieżką dźwiękową. Zajęło mi to 25 minut.

Dalej mamy Ape Out Jr., który przenosi w stylistykę Donkey Konga rozgrywkę opartą na ciskaniu wrogami o ściany wielkim gorylem. Jest nawet ciekawie i taktycznie, a w tle cyka jazzowy beat. Shootyboots to właściwie i tak już proste gameplayowo Downwell... tylko wolniejsze i bardziej, cóż, 8-bitowe. Bardziej wciągnęło mnie Luftrousers 3, czyli nieco prostsza wersja minimalistycznego strzelankowego hitu studia Vlambeer.

Zestaw gier stricte singlowych zamyka gameplayowe nawiązanie doinksoftu do... własnej gry, czyli Gato Roboto. No i Castlevanii. Gra, która w menu nazywa się Cat Game, a po odpaleniu – Catsylvania – to powrót do topornych animacji i poruszania się z NES-owych początków. Jej koci bohater zaś, zamiast w mechu po bazie naukowej, pomyka w zbroi i z mieczem po zamku. Wrogów niby mniej, ale weź ogarnij, jak się ustawiać, bijąc te cholerne duszki...

Pograne

Grającym dwójkami zestaw oferuje proste mordobicie o imponującym tytule Super Absolver Mini Turbo Fighting Championship. Są ciosy specjalne, są ładowane paski superów, jest kilka postaci... i nie ma nic więcej. Jedyny tryb to pojedynek, po zakończeniu którego można sobie go wybrać jeszcze raz. Z drugiej flanki atakuje zaś PikuBiku Ball Stars, które mechanikę uroczej platformówki Pikuniku przetłumaczyło na kopaną koszykówkę jeden na jednego. Więcej słów wyjaśnień naprawdę nie potrzeba.

Wszystkie gierki to zabawa nadająca się szczególnie dla ludzi, którzy mają problemy z dłuższym skupieniem uwagi. Bo choć nie są najgorsze czy też najeżone błędami, **przy żadnej z nich nie da się wysiedzieć dłużej niż kilkanaście czy kilkadziesiąt minut, bo też większość z nich tyle właśnie trwa**. Oczywiście mają jakże istotny dodatkowy walor humorystyczno-memowy, odpalone na imprezie zawsze pozwolą zarobić kilka punktów od zorientowanych kolegów lub koleżanek. I nie zdziwiłbym się właściwie, gdyby napinając muskuły autoironii, Devolver nie wydał kiedyś drugiej części – oczywiście z obowiązkową zniżką 1% na premierę. |CDA|

OCENA
6+
GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 5

+ śmichy
+ chichy
– wszystko, co dobre, szybko się kończy

PEGI ?

PRODUCENT: HARVESTER GAMES
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN XP/VISTA/7/8/10 (64-BIT), CPU QUAD-CORE INTEL/AMD, 8 GB RAM, GPU GEFORCE GT 705/RADEON HD 8450G

PRZYGODOWA • DRAMAT • GORE • ZWIEŃCZENIE TRYLOGII

Bawiła się OK, ale wylewa gorzkie żale: **9kier**

Wielkieś mi uczyniła pustki w domu moim, moja droga Lorelai!

Grałam w mnóstwo gorszych przygodówek, których tytuły wyparłam. Na ich tle Lorelai – historia młodej dziewczyny próbującej się wyrwać z dysfunkcyjnej rodziny – napisana została znośnie. Tylko że **od trzeciej części trylogii rozpoczętej przez The Cat Lady nie oczekuję „znośnych" bohaterów i „znośnego" scenariusza, lecz znacznie więcej**. Historia o pogrążonej w depresji Susan Ashworth była jedną z pierwszych gier (a być może pierwszą!), jakie recenzowałam na łamach CDA, i poszczęściło mi się, bo wydana prawie siedem lat temu produkcja jest wyjątkowa i broni się również w 2019. Ograłam ją dwukrotnie – czego nie robię prawie nigdy – i za każdym razem dawałam się porwać melancholijnej, onirycznej atmosferze, zachwycałam się niepokojącymi tłami, a brutalna scena otwierająca oraz łamigłówka wykorzystująca otoczenie do przekazania kodu zostaną ze mną na długo. Downfall, jak się na szczęście okazało, to więcej tego samego, ale z nową historią, której wątki umiejętnie przepleciono z poprzednią odsłoną – rzucającą światło na niedopowiedzenia The Cat Lady. To nieidealny, ale udany sequel, czego nie mogę niestety powiedzieć o kolejnym tytule Harvester Games.

Nie wszystko złoto

Zbierałam szczękę z podłogi, kiedy podczas opcjonalnego dialogu w Downfallu dowiedziałam się, że prawdziwym imieniem Królowej Robaków (ang. Queen of Maggots) jest właśnie Lorelai, jak tytuł

Wybrałam ładne screeny do pisma...

kolejnej gry. Ten wątek nie został wtedy pociągnięty, ale w efekcie tego odkrycia przebierałam nogami w oczekiwaniu na premierę trzeciej części. Po zobaczeniu jej napisów końcowych („golden ending"!) jestem jednak oburzona, a nawet zniesmaczona tym, że można było zmarnować taki fabularny potencjał i pozostawić taką gorycz. Liczyłam na coś, co postawi na głowie całą serię, a przynajmniej nie zaniży jej poziomu.

That's sick, mate!

Pod względem wizualnym Lorelai to nieudany eksperyment. Niespójny miks dwuwymiarowych postaci z trójwymiarowymi modelami mebli i innych elementów otoczenia **czasem wygląda**

„spikain, daj mi dwie strony. The Cat Lady i Downfall były super, więc Lorelai pewnie też będzie".

Słyszysz, jaka jestem zdenerwowana? Mam ochotę tupać. I nawet nie wiem, od czego zacząć – od niepotrzebnego przeskoku na nowy, toporny silnik, płaskich, niewywołujących empatii i pozbawionych charyzmy bohaterów (no, może poza jedną z koleżanek z pracy), zubożenia łamigłówek oraz sprowadzenia ich do łączenia i wykorzystywania przedmiotów, a może śmiechu na sali, jakim okazała się główna antagonistka?

w porządku, ale częściej to szkaradna hybryda. Wiem, jakie rzeczy potrafią wyjść spod myszy (tabletu?) Remigiusza Michalskiego, którego studio, jak sam pisze, „jest w zasadzie zagraconym pojem w mieszkaniu" – i trudno mi zaakceptować fakt, że wypuścił coś, co wy-

...ale w wielu miejscach Lorelai wygląda po prostu paskudnie.

gląda jak amatorszczyzna i zachłyśnięcie się studenta trójwymiarem. W efekcie gracze dostali elementy, które kompletnie do siebie nie pasują, a całość odarta jest z „półsennej" atmosfery poprzednich produkcji.

Rzadko narzekam na stronę wizualną gier, ale w Lorelai kontrast uderzył mnie już w pierwszej lokacji, przypominał o sobie co animację (nie wiem, co gorsze – ich brak w tak wielu przypadkach czy drewnianość tych stworzonych) i uniemożliwił mi czerpanie pełnej radości z zabawy. Chwali się oczywiście przejście w Full HD czy świeże ujęcia z daleka, ale koszt jest za wysoki. Mowa nie tylko o toporności i brzydocie otoczenia – swoją drogą, interaktywnych obiektów jest jak na lekarstwo, i nieraz miałam poczucie, że gra zmusza mnie do bezsensownej bieganiny po pustych pomieszczeniach – ale także o ogólnym ciężarze, wywołującym nazbyt częste i za długie ekrany wczytywania. Komu przeszkadzał poprzedni silnik i tła spójne z postaciami?

Nawet to, co nie frustrowało mnie w poprzednich produkcjach – ścieżka dźwiękowa, która brzmi czasem, jakby każdy nagrywał w innym pokoju i na różnych poziomach głośności, a do tego aktorzy głosowi czasami ucinali końcówki – zaczęłam przy okazji Lorelai zauważać. Tym razem udźwiękowiono zresztą (i wciąż przyzwoicie) nie tylko rozmowy, ale i myśli bohaterki. **Akcja osadzona jest w Wielkiej Brytanii, więc spodziewaj się przekroju tamtejszych akcentów i nadużywania słowa „mate"** – tyle że kiedy masz dużo powodów do narzekania, zawsze łatwiej jest znaleźć kolejny, niż kiedy nie ma się ani jednego.

Porozmawiajmy o grach

Pierwszy z siedmiu rozdziałów solidnie mnie rozczarował, drugi był już znacznie lepszy – sekwencja w domu opieki, w którym pracuje Lorelai, to chyba mój ulubiony fragment gry. Bohaterka odwiedza tam podopiecznych po kolei, po czym wychodzi z nowo poznaną koleżanką na przerwę i rozmawiają przy papierosie. Niewiele się tu dzieje, ale Harvester Games w ogóle **najlepiej radzi sobie w pisaniu powolnych scen życia codziennego oraz pozbawionych patosu konwersacji o niczym**. Dlatego tak dobrze słuchało mi się Zacka (swoją drogą, miałkiego jak siemię lniane) opowiadającego Lorelai o stworzonych przez siebie grach, a tak sobie poważnych dyskusji o przyszłości bohaterki. Przez kilka spędzonych z produkcją godzin nie byłam się z nią w stanie utożsamić, choć trudno mi odpowiedzieć na pytanie, co dodałabym, by zyskała na wiarygodności i wyrazistości. Jej motywacje zostały nakreślone odpowiednio grubym kawałkiem kredy, ale mimo aury buntowniczki na tle znanych z The Cat Lady Susan czy Mitzi i tak wypada blado.

Scenariusz **niemal w całości porzucił horror na rzecz dramatu, choć nadal występują w nim elementy gore**. To jednak średniak i policzek wymierzony w… samego developera. Królowa Robaków, gdyby mogła, uderzyłaby się z zażenowaniem w czoło, widząc to, jak zrujnowano taką klimatyczną postać i sprowadzono ją do <<<cenzura: jeśli chcesz się dowiedzieć, zajrzyj do ramki, bo to olbrzymi spoiler>>>. Zdziwiło mnie wprowadzenie do mniej więcej sześciogodzinnej fabuły niektórych bohaterów, ale nie byłabym zaskoczona, gdyby seria Devil Came Through Here nie skończyła się na Lorelai, tylko opowiedziała przy okazji jakiegoś prequela więcej o Jimmym czy Alu. Jeśli wyjdzie kolejna część, na pewno w nią zagram, ale nie spodziewam się już fajerwerków. |CDA|

Królowa Robaków

Klimatyczna postać znana z serii powraca, by ostatecznie zostać zdegradowaną jak mało kto. W Lorelai została sprowadzona do wielkiego mackowatego potwora, w którego wystarczy rzucić molotowem (nigdy też chyba nie widziałam tak zatłoszej sekwencji eksplozji). I wprawdzie jedna z postaci wspomina, że Królowa Robaków używa czasem imienia Lorelai, ale wyszedł z tego niemający znaczenia szczegół, a powiązania z mitym, choć kompletnie nieistotnym gościnnym występem Susan.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 4

AUDIO 7

+ Full HD
+ nowa główna bohaterka
+ rozbudowany voice acting

− oprawa graficzna
− zubożone łamigłówki
− wyraźny spadek jakości narracji
− puste lokacje
− ogólne spłycenie serii

PEGI ?

PRODUCENT: KITE GAMES
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DEATHMATCH, CAPTURE THE FLAG, 1-8 GRACZY

PC: WIN XP/7/8/10, INTEL ATOM 1,6 GHZ, 1 GB RAM, GEFORCE 6600

RTS • KLASYKA • HUMOR

S.W.I.N.E. HD REMASTER

Tylko nie w golonkę!

Poddajcie się, wy świnie!

Le bum!

Trochę poświntuszy: **Mac Abra**

Zakładam, że wśród czytających ten tekst jest sporo ludzi, którzy pamiętają, jak 18 lat temu podjarali się niezdrowo, odpalając na swoich wypasionych P-266 i GeForce 2MX węgierską „świńską grę". Być może byli potem nieco rozczarowani, że co prawda odchodzi tam ostra młócka – ale tylko pomiędzy mówiącymi z karykaturalnie przerysowanym francuskim akcentem króliczkami a agresywnymi świniami(*), które najechały ich Carrotland.

Gra okazała się całkiem przyzwoitym RTS-em, podobnym zasadami do Codename: Panzers i Ground Control, oprawionym w zaskakująco dobrą jak na tamte czasy grafikę i dosmaczonym sporą dawką humoru. Mieliśmy do wyboru dwie strony konfliktu, a kampania fabularna miała po 11 misji dla każdej „nacji". (Był też tryb multi, czyli 14 map, gdzie hasało w trybach deathmatch i capture the flag 1-8 graczy, online i przez LAN – niestety bez skirmisha i botów).

Nie bawiliśmy się we wznoszenie struktur, produkcję oddziałów i ekstrakcję rozmaitych surowców. Od razu dostawaliśmy grupę pojazdów (piechota tam nie występowała). A po każdej zaliczonej misji na nasze konto wpływała określona liczba „punktów strategicznych", za które mogliśmy kupować nowe maszyny (tak przed nową misją, jak i w jej trakcie), dające się w czasie walki reperować i upgrade'ować. (Trzeba też uzupełniać im paliwo i amunicję). Za owe punkty można takoż było wzywać wsparcie ogniowe.

Fajna, ale...

Dość szybko okazywało się, że AI nie jest nadmiernie lotna. Zawsze atakowała nasze najbliższe jednostki, a nie te, które należało eliminować w pierwszej kolejności; zwykle nie skupiała się na poważnie uszkodzonych pojazdach przeciwnika, pozwalając graczowi je wycofywać i naprawiać. A że mapy były mocno oskryptowane, więc w wypadku porażki następnym razem było wiadomo, gdzie i czym nas zaatakuje. Tym samym gra specjalnie trudna nie była. Do tego choć teoretycznie obie strony się różnią (króliki jak to króliki, atakują hordą, są szybkie i stosują metodę „hit & run", świnie preferują szarże nielicznymi, ale ciężko opancerzonymi i dysponującymi brutalną siłą ognia oddziałami), w praktyce dysponują niemal identycznymi jednostkami, więc zmiana nacji niewiele do gameplayu wnosiła. Tym niemniej S.W.I.N.E. okazał się całkiem sympatycznym reprezentantem gier ze średniej półki „nic nowego, na kolana nie rzuca, ale solidnie zrobione i miło pograć".

Nowe szaty Wieprza

Prawie dwie dekady później twórcy oryginalnej wersji podali nam zremasterowane Ś.W.I.N.I.E. na półmisku. **Wersja HD to tak naprawdę „przypudrowany" oryginał, w którym zmieniono głównie oprawę** (obsługa monitorów panoramicznych, współczesne rozdzielczości i tekstury, rozbudowana opcja ustawień graficznych w menu, poprawiony soundtrack, nieco przekonstruowany interfejs ułatwiający wydawanie rozkazów; dorzucono więcej animacji pobocznych i dopracowano już istniejące). Poza tym dostrzegłem zwiększony zasięg widzenia naszych jednostek... i nic więcej tu nie zmieniono. **Wszystko, co było bolączką S.W.I.N.E. w 2001 – boli nadal w 2019.** Tzn. taka se AI, liczne skrypty, podobieństwo frakcji, problemy z wyznaczaniem trasy naszym jednostkom i ich tendencje do rozluźniania szyku, multi tylko z innymi graczami...

Ale zjadłem i nie zajęczałem

O ile siądziecie do S.W.I.N.E. z odpowiednim nastawieniem – czyli „a, pogram se z pół godziny, może godzinkę góra, w coś śmiesznego i niezbyt wymagającego, bo chcę się odstresować", to będziecie się tu całkiem nieźle bawić. Dla starszych graczy będzie to też sentymentalna podróż w przeszłość gamingu. Do tego pójdzie toto na wszystkim, co jest w stanie udźwignąć Windowsa XP (czyli de facto – na wszystkim, u mnie ruszyło nawet na netbooku z 2012!). A że **cena tej gry jest zbliżona do kosztu zakupu kilograma polędwicy wieprzowej**, to moim zdaniem warto. OK, to nie jest chrupiący w zębach kabanos, ale też na pewno nie sflaczała kaszanka odgrzana w mikrofali. Powinno wam smakować.

PS Zmartwił mnie brak wersji PL, szczególnie że jest tam zaimplementowany czeski i rosyjski. *Miért, a magyar testvérek?*

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 6

+ takie... sympatyczne
+ śmieszne wymagania sprzętowe
+ atrakcyjna cena
+ ładna grafika
+ ten fhancuski ahsę...

− ...troszkę irytuje na dłuższą metę
− remaster – grafiki
− to, co irytowało w 2001, wkurza i dziś
− brak botów i trybu skirmish w multi
− brak wersji PL

(*)Te z kolei mają charakterystyczny twardy akcent, a ich czołgi mają takie jakieś znajome kształty. Nawiasem mówiąc przewodzi im niejaki... Tusk. Wszędzie ta polityka!

PEGI 3

PRODUCENT: DOINKSOFT
CENA: 29 ZŁ (PC), 32 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU DOWOLNE, 2 GB RAM, GPU GEFORCE 8600 GT

METROIDVANIA • KOT • RETRO

Gato Roboto

Znowu robi coś za kogoś: **9kier**

Bardzo rzadko kończę metroidvanie, bo w pewnym momencie albo zniechęcają mnie poziomem trudności, albo zaczynam się nudzić. Natomiast Gato Roboto da się wymaksować w pięć godzin!

To więc alternatywa dla wszystkich tych, których przerasta ukończenie Ori lub innego Hollow Knighta. W tej chwili gra kosztuje tyle co bilet do kina, a do tego – uwaga, bo wyciągam zza pazuchy argument ostateczny – **sterujesz w niej uroczą kicią w niewielkim, strzelającym rakietami mechu**. Dodaj do tego piksele tak wielkie, że można się o nie potknąć, czarujące dwubarwne otoczenie w rozmaitych paletach kolorystycznych(*) i naprawdę wyborne audio. Oto Gato Roboto w pigułce!

Cat Goes Fishing

Kiki przeprowadza misję eksploracyjną w zastępstwie swojego pana, który jak ostatni noob zaklinował się w statku kosmicznym. Kotek potrafi biegać po pionowych ścianach, wciskać się w wąskie przejścia, pływać i wstrzymywać oddech w wodzie w nieskończoność, a także korzystać ze wspomnianego mecha. Dzięki niemu rozprawia się (przynajmniej do czasu powrotu do lokacji, kiedy to następuje magiczne wskrzeszenie) z wszechobecną fauną zamieszkującą opustoszałą bazę. W kompleksie roi się od żab, dziwacznych insektów czy wszelkiej maści robotów.

To prosta metroidvania, która ani złożonością mechanizmów, ani poziomem trudności nie dorównuje flagowym przedstawicielom gatunku, ale bawiłam się przy niej – z wyjątkiem dwóch sytuacji – dobrze. Raz paskudny błąd zawiesił mi po 20 minutach grę tak, że trzeba było startować od zera. Innym razem, w czasie ostatniego starcia, bluzgałam na lekką bezwładność sterowania do tego stopnia, że musiałam sobie od Gato Roboto zrobić jednodniową przerwę (klęłam jak barbarzyńca w myślach, a na Twitchu mówiłam tylko: „przeszłam Celeste, więc w końcu i z tym sobie poradzę, ale, cholera, nienawidzę tej walki!").

Podstawową bronią kotka jest futurystyczne piu-piu widoczne na screenie, ale prawie go nie używałam.

Puss

Decydując się na kompaktowość, doinksoft stworzyło grę pozbawioną tego, co często odrzuca mnie od gatunku – rozwleczonego scenariusza, zbyt powolnego tempa rozwoju postaci czy nużącego backtrackingu. Ten ostatni jest w Gato Roboto szczątkowy i przyjemny, bo z powodu niewielkich lokacji wszystko jest zawsze blisko siebie. Zdobyłam prawie wszystkie istotne upgrade'y (poza jednym otrzymywanym za wszystkie znajdźki) i jedyne, czego żałuję, to fakt, że tylko kilka – jak podwójny skok – faktycznie zmienia rozgrywkę, a reszta tylko ulepsza broń lub zwiększa liczbę hapeków.

Ten geekowaty żabol podkręci kociego mecha w zamian za kartridże.

To naprawdę prosta i przez większość czasu relaksująca zabawa na jeden wieczór. Animacje są subtelne i przesłodkie, kolorystyka bywa naprawdę szalona (choć w porównaniu z odległym gatunkowo, ale równie kocim Puss prezentuje się jak zakonnica na tle zbuntowanej punkówy), a produkcję warto kupić dla samej ścieżki dźwiękowej. Ta zwykle przypomina subtelne tony rodem ze starego kina SF, a czasem podkręca tempo i miażdży elektroniką. Scenariusz jest bzdurny, a ja zmęczona patosem, więc jestem na tak. |CDA|

(*) To w sumie drobiazg, ale zawsze bawię się opcjami tego typu – czy mowa o Gato Roboto, czy The Shrouded Isle, czy Return of the Obra Dinn.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ trzy razy tańsza niż DLC do Asasyna
+ czarująca oprawa audiowizualna
+ prosta, kompaktowa i raczej łatwa…

– …powtarzam: prosta, kompaktowa i raczej łatwa

PEGI 7

PRODUCENT: MOBIUS DIGITAL
CENA: 89 ZŁ (PC), 115 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7 I PÓŹNIEJSZE, INTEL CORE I5-2300/AMD FX-4350, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 560/AMD RADEON HD 6870

PRZYGODOWA • EKSPLORACYJNA • KOSMOS

OUTER WILDS

Patrzy na słońce przez łzy: **enki**

Swoboda eksploracji No Man's Sky, kosmiczna archeologia Heaven's Vault, pętla czasu „Dnia świstaka". Nawet nie wiedziałem, jak bardzo trzeba mi było takiej gry w życiu.

Moje zaskoczenie tym, jak wiele frajdy sprawiła mi rozgrywka, było tym większe, że dobrych kilka lat temu zdarzyło mi się ograć prototyp owego projektu, który rozpoczął swój żywot w 2012 roku jako praca magisterska. Darmowe demo było zgrzebne technicznie i nie przytłaczało zawartością, ale kładło pierwsze najważniejsze fundamenty rozgrywki: **swobodę i szybkość międzyplanetarnej eksploracji, zgłębianie tajemnic na i pod powierzchnią ciał niebieskich oraz... nieuchronną śmierć w gigantycznej kuli ognia**.

YEAH, SCIENCE!

Budzę się w niebieskoskórym ciele Dziuplanina, przy ognisku w wiosce na planecie Drzewna Przystań. Wysoko na nieboskłonie przetacza się grubo ciosany kloc księżyca. W oddali za nim da radę wypatrzyć kilka innych poruszających się ciał niebieskich. Jeśli poczekam odpowiednio długo, do krateru, w którym zbudowano mieścinę, zajrzy również tutejsze słońce, zmuszając dynamiczne cienie do stałej ucieczki i chowania się po kątach. Już to pierwsze spotkanie z całkiem dosłownie pojętym uniwersum gry uruchomiło w moim mózgu trybiki machiny czerpiącej energię i przyjemność z obcowania z przejawami symulacji.

Początek to przede wszystkim świetnie zaprojektowany samouczek – przebieżka po okolicy i jednocześnie systemach zarządzających rozgrywką. W moje ręce rychło trafia dźwiękoskop, którego celownik wyłapuje wszelkie dźwiękowe transmisje dochodzące z całego układu planetarnego. W pozbawionej grawitacji jaskini wypuszczam zaś pierwsze buchnięcia z dysz sterujących kosmicznym skafandrem. Na dobre odleciałem, gdy dotarłem do muzeum, a tam, na jednej z wystaw, zobaczyłem kilka samoczynnie poruszających się w „zagrodzie" kulek – bardzo powoli to w jedną, to w przeciwną stronę. Podpis głosił, że oto mamy do czynienia z dowodem na istnienie sił pływowych wywoływanych przez krążący wokół planety księżyc. Pomyślałem wtedy: „oto mój dom, którego nie opuszczę aż do śmierci".

WIDZIAŁEM RZECZY

Opuściłem go pięć minut później na pokładzie kosmolotni i udałem się na pierwszą z wielu „kieszonkowych" wypraw, które miały na celu wyjaśnienie kilku palących kwestii, jak na przykład: gdzie podziali się poprzedni Dziuplanie astronauci?; co stało się z tajemniczą rasą Nomai, która pozostawiła po sobie w bród tajemniczych zapisków?; jak wygląda z bliska powierzchnia tej planety, co tam błyszczy w oddali?; czy w środku tego globu faktycznie jest czarna dziura?!; czy te dwie planety są związane za sobą grawitacyjnie??!!; i czy z jednej na drugą przesypuje się piasek???!!!

Jestem pełny podziwu dla wyobraźni projektantów, którzy dołożyli starań, żeby nawet w tak „kieszonkowym" układzie planetarnym (jego średnica to zaledwie kilkadziesiąt kilometrów, które można pokonać statkiem kosmicznym w kilka minut) **znalazło się miejsc i sekretów do odkrywania na długie godziny**. Weźmy taką Głębię Olbrzyma. Z oddali wygląda jak zielony gazowy gigant, wokół którego krążą szczątki jakiejś konstrukcji Nomai. Podleć jednak zbyt blisko, a złapie cię w swoją pułapkę grawitacyjną i sprowadzi poniżej poziomu chmur, gdzie okaże się, że tak naprawdę jest ogromnym oceanem, na powierzchni którego pływa kilka wysp – każda z interesującymi miejscami do zwiedzenia. Mało? Między chmurami a wodą rozciągają się potężne, wędrujące wiry, które co jakiś czas wyrywają skrawki lądu i wyrzucają na kilka chwil na orbitę.

NIEPRZECIĘTNA PRZYGODA W KIESZONKOWYM KOSMOSIE.

Krucha Pustka, wspomniana wcześniej planeta, której skorupa otula czarną dziurę, nieustannie trzeszczy i sypie się, z czasem zamykając kolejne ścieżki do podwieszonych miast i innych miejscówek. Klepsydrowe Bliźniaki zaś faktycznie krążą wokół siebie nawzajem i rzeczywiście z jednego na drugi, nieustannie, gigantycznym suchym „wodospadem",

Planetarne sztormy...

...niezwykłe pejzaże...

przesypuje się piasek – ujawniając z czasem tajemnice pierwszego i zasypując niektóre lokacje na drugim. Intruz, lodowa kometa, na której również można wylądować, wydaje się zwykłym zmarzniętym kawałkiem skały, ale co się stanie, kiedy jego wydłużona orbita podprowadzi go bliżej ciepła gwiazdy? **Kombinowanie, by znaleźć się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie, to sedno zabawy, które czyni Outer Wilds tak nietypowym i niezwykłym.** Wszystko dlatego, że akcja zamknięta tu jest w 22-minutowej pętli czasu.

...i podziemne kompleksy.

ŚMIERĆ DROGĄ DO ZACHWYTU

Przyznam, że po powrocie po latach do już ukończonej gry po prostu o tym zapomniałem. Moja pierwsza ekspedycja zawiodła mnie gdzieś pod powierzchnię Kruchej Pustki. Rozochocony tym, co udało mi się odkryć na dole, wyszedłem w pewnej chwili na powierzchnię i stanąłem z rozdziawionym pyskiem pod niebem, na którym zamiast żółtej gwiazdy górował potężny, buzujący czerwony olbrzym. W głośnikach rozbrzmiało kilka elektronicznych, sentymentalnych taktów i zdałem sobie sprawę, że oto skończył mi się czas. Pozostało mi tylko patrzeć w urzeczeniu, jak gwiazda nadyma się jeszcze przez chwilę, a potem zapada się pod wpływem własnej masy, i wreszcie spowija cały kosmos oślepiającą poświatą wybuchu supernowej. Moment później obudziłem się w niebieskoskórym ciele Dziuplanina, przy ognisku w wiosce na planecie Drzewna Przystań...

Każda śmierć – czy to w ogniu eksplozji, czy z dowolnego innego powodu – resetuje czas i sprowadza nas z powrotem do ogniska. Jedyna rzecz, która pozostaje, to zapiski naszego dziennika pokładowego, gdzie dokumentowane są dotychczasowe odkrycia i podpowiedzi. Dwadzieścia dwie minuty to **idealny „kąsek" czasowy, który wystarcza do tego, by odwiedzić dwie, trzy planety lub spróbować dogłębnie zbadać którąś z nich.** Minusem tego rozwiązania jest jednak brak możliwości zapisu rozgrywki w dowolnym momencie. Ugryzło mnie to zresztą nieraz w tyłek, w lokacjach najeżonych śmiertelnie groźnymi pułapkami albo kiedy na orbicie zostałem na stałe rozdzielony z moją kosmolotnią. Konieczność kilkukrotnego drałowania z powrotem w to samo miejsce, by móc zbadać konkretną poszlakę, potrafi zagrać na nerwach. Równie deprymujący może okazać się także brak widocznych dowodów naszego progresu w samym świecie. Mijają godziny, a my nie zdobywamy nowych umiejętności, nie ulepszamy sprzętu, a i pozostali Dziuplanie nie zdają sobie sprawy z powtarzalności wydarzeń.

KOSMOS!

Wszystko to jednak wybaczam za każdym razem, gdy włączam grę i szykuję się do nowej wyprawy. Czy polecę tam, gdzie byłem ostatnio, czy spróbuję odkryć coś nowego? A może zamiast odlatywać gdzieś daleko przyjrzę się dokładniej mojej „rozdzinnej" Drewnianej Przystani? Poznałem już masę odpowiedzi, które zrodziły drugie tyle pytań, i nie mógłbym być szczęśliwszy, odkrywając tajemnice kieszonkowego kosmosu. **|CDA|**

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 7

+ fantastycznie zaprojektowany (wszech)świat
+ niezwykła swoboda eksploracji
+ zjadliwa długość pętli czasowej

− brak wyraźnego poczucia progresu

PEGI 16

PRODUCENT: ID SOFTWARE / LIGHTSPEED STUDIOS
CENA: 20 ZŁ PODSTAWKA, NAKŁADKA RTX DARMOWA
WERSJA PL: BRAK
MULTI: WEDŁUG USTAWIEŃ SERWERA, TYPOWO 8–16

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-3220 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE RTX 2060

FPS • RETRO • RAY TRACING • ODŚWIEŻENIE

QUAKE II RTX

Rozpromienił się: **Krigore**

To jak dostać ulubionego cukierka. Albo butelkę zimnej wody podczas upału. Albo pozbyć się kamyka z buta. Albo zjeść pierwszą danego lata garść bobu lub pierwszą kolbę gotowanej kukurydzy. Małe radości. Niby nic, a zmieniają smak życia. Dokładnie do tej kategorii zaliczam powrót do Quake'a II, jaki zaserwowała nam Nvidia.

Kiedyś łupałem w to dniami i nocami po sieci lokalnej. A teraz Quake II wrócił. I to w formie, która sprawia, że człowiek nie zastanawia się po co są te wszystkie RTX-y i monitory ultrapanoramiczne. **Stareńka gra – jak na ironię – robi świetny użytek z nowych technologii.**

Światło!

Tak naprawdę w samej grze nic się nie zmieniło. Czy to wersja shareware składająca się z trzech darmowych poziomów, czy to pełniak dostępny teraz na Steamie za 20 zł – to ten sam tytuł, który pojawił się pod koniec 1997 roku. Różnicę robi nakładka opracowana z myślą o wykorzystaniu potencjału najnowszych kart graficznych. Najpierw instalujemy grę, potem wspomniany moduł (ten ostatni również pobierzemy na Steamie – za darmo) i niemalże możemy grać. Niemalże, bo gdzieś w międzyczasie trzeba dopilnować, by Windows 10 miał zainstalowane ostatnie poprawki, a karta graficzna z serii RTX – najnowsze sterowniki. Bez tego niestety ani rusz.

Jeśli jednak przygotujemy zestaw – możemy grać. Quake II uruchomiony w trybie RTX wykorzystuje technologię raytracingu, czyli śledzenia wirtualnych promieni światła, na których podstawie renderuje scenę. To po prostu symulacja światła – co dla karty graficznej jest w praktyce zabójcze. W dawnych czasach tworzenie jednej klatki przy użyciu tej metody trwało godziny – dziś możemy w ten sposób grać. Niestety, gra wciąż ma bardzo wysokie wymagania sprzętowe. Co jednak ma działać – działa. Quake II dostał nowy system oświetlenia i widać to na pierwszy rzut oka.

Filozofia stojąca za technologią RTX jest taka, że na mapie istnieją różne źródła światła, a oprócz tego mamy oświetlenie globalne – słońce, innymi słowy. Tak jak w rzeczywistości. Świetnie widać to w grze: każdy jarzący się obiekt wpływa na wygląd mapy i może sprawić, że nasza postać rzuci cień. Oprócz tego – jeśli tylko nie biegamy gdzieś wewnątrz baz Stroggów – przyświecać nam będzie zawieszona na niebie gwiazda dzienna. Twórcy rozszerzenia RTX popuścili trochę wodze fantazji i pozostawili nam wybór: możemy zdecydować się na oryginalne środowisko z Quake'a II, ustawioną standardowo i barwiącą świat na odcienie pomarańczu atmosferę

Strzelanie z blastera nagle stało się niesamowicie wciągającą rozrywką.

Q2DM1 to dla mnie najcudowniejsza mapa w FPS-ach.

TRYBY RENDEROWANIA I WYDAJNOŚĆ W LICZBACH

Grałem na mocnym sprzęcie, którego sercem był tandem Core i5-8600K + RTX 2080 Ti. Gra działała w rozdzielczości ultrapanoramicznej 2560 x 1080. Grałem na standardowych ustawieniach, gdzie oświetlenie globalne było na poziomie średnim. W takich warunkach wydajność w czasie intensywnej walki spadała do ok. 75-85 klatek na sekundę, w spokojniejszych warunkach osiągając nawet ok. 95 kl./s. Dużo? To zasługa kart z rodziny RTX i sprzętowej obsługi ray tracingu. W tym samym trybie można niby uruchomić Quake'a II przy wykorzystaniu kart poprzedniej generacji, ale gra nie będzie możliwa – niezależnie od ustawień grafiki nie osiągniemy więcej niż kilkanaście klatek animacji na sekundę – i to nawet w przypadku GTX-a 1080 Ti!

planety Stroggów, jaki skrzący się błękitem nieboskłon Ziemi. Mało tego!

Możemy sobie również sami dobierać porę, w której gramy – niezależnie dla singla, jak i dla multi. Nie ma problemu, by gra starała się odtworzyć warunki świetlne panujące u nas za oknem, możemy też wybrać, czy wolimy grać o poranku, w południe, o zachodzie słońca, czy wieczorem lub nawet w nocy. Jest też możliwość przyspieszenia upływu czasu, przez co pora dnia lub nocy staje się dość losowa. Możemy też zmienić... długość geograficzną, co – mówiąc w skrócie – przełoży się na zmianę proporcji między nocą a dniem. I tu ciekawostka: standardowo ustawiona jest taka sama długość geograficzna, na jakiej znajdowała się była już siedziba id Software. Można powiedzieć, że w erteiksowym wydaniu gra odtwarza warunki oświetleniowe z astronomiczną precyzją.

Widoki na Strogga

Z takim mozołem wyliczane oświetlenie sprawia, że **graficznie Quake II dostaje skrzydeł**. Trochę w tym zasługi pomniejszych usprawnień – gra dla przykładu robi użytek z rozdzielczości ultrapanoramicznych. Koniec końców jednak człowiek i tak zwraca uwagę na padające przez okna smugi światła (za pomocą konsoli mamy m.in. kontrolę nad ich intensywnością!), fenomenalnie wyglądającą wodę i pełgające po lufach refleksy otoczenia. Te ostatnie to już nie złudne mapy odbić, a prawdziwe obrazy otoczenia! Efekt jest bardzo fajny.

Nie wszędzie jednak RTX się spisuje. Choć w gruncie rzeczy powinienem napisać: spisuje się aż za dobrze – bo niekiedy widzimy ciemność w sposób, w jaki mrok powinien wyglądać. Po prostu czasem, głęboko w czeluściach baz Stroggów, źródła światła na mapach ustawione są zbyt rzadko, by faktycznie rozświetlać pomieszczenia. Nie ma rady – pomagałem sobie w takich sytuacjach blasterkiem. Co tylko pokazało, jak klimatycznie w tej grze wyglądają cienie: zarówno

Ruchome źródła światła robią wrażenie na każdym kroku.

Pokaz możliwości nowej technologii w starej grze.

naszej postaci, jak i całego otoczenia. W sytuacji, gdy rozświetlimy okolicę np. strzałem z rakietnicy, ta w istocie poruszająca się z dużą prędkością lampa wywołuje przez moment prawdziwy festiwal światłocienia, burząc mrok w co bardziej zapomnianych partiach lokacji.

Jak za dawnych lat

Jeśli chodzi o gameplay, to cóż – to stary dobry Quake II. **Nakładka RTX nie wprowadziła jakoś specjalnie dużo zmian w warstwach innych niż oświetlenie.** Na pewno rzuca się w oczy zakładka pozwalająca pograć z innymi maniakami retro i nowych technologii zarazem (swoją drogą nieźle to Nvidia pożeniła, nie?) w sieci. Ot, klikamy, wyskakują serwery, dołączamy się i... przenosimy się w przeszłość. Stary, nieintuicyjny interfejs wymusza netykietę jak za dawnych lat: przykładowo w przypadku nieparzystej liczby osób w drużynach ostatni dołączający proszony jest o przejście w tryb obserwatora i wpisanie /spectate w konsoli – bo tak jest najszybciej. Kiedyś odbywało się to dokładnie w ten sam sposób.

W singlu to gra, która boleśnie potrafi przypomnieć o tym, że rozgrywka się nie zapisuje sama. Stroggów tłucze się z niekłamaną przyjemnością. To tytuł retro i próżno szukać tu bardziej zaawansowanych pomysłów na prowadzenie gameplayu – to po prostu młócka w starym stylu. Bez regeneracji zdrowia, bez przerywników i urozmaicaczy. Napieramy do przodu, zbieramy coraz większą stertę śmiercionośnych gnatów i łoimy całą tę masę cybernetycznych huncwotów. Mnie to wystarczyło, by bawić się świetnie. Ale czy Quake II przekona do siebie kogoś, kto nie podlewa obficie zabawy nostalgią? Trudno powiedzieć. Ale spróbować można – te dwie dychy to w sumie żaden pieniądz, szczególnie już w stosunku do najtańszej nawet karty graficznej z rodziny RTX. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 5

- + Quake II jak żywy...
- + ...i skąpany w promieniach światła
- + sporo opcji konfiguracyjnych związanych z oświetleniem
- + ta gra znów żyje w sieci
- + niska cena zakupu podstawki i darmowa nakładka

- − horrendalne wymagania sprzętowe dla wersji RTX
- − trudno powiedzieć, czy przekona do siebie nowe pokolenie graczy
- − niektóre pomieszczenia w trybie RTX są zbyt ciemne

PEGI 16

PRODUCENT: SIE LONDON STUDIO
CENA: 169 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

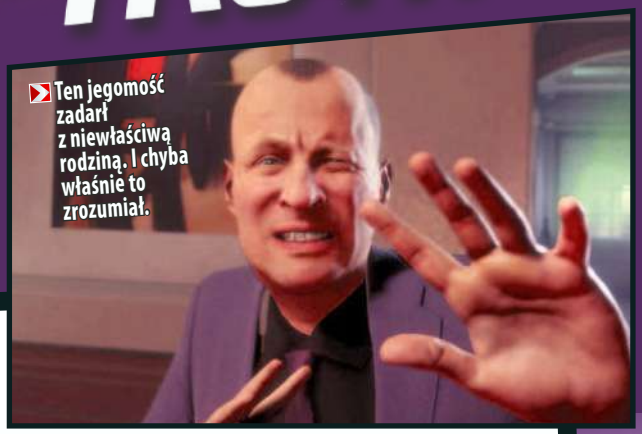
CELOWNICZEK • VR • SYMULATOR JOHNA WICKA

BLOOD & TRUTH

Dynamiczne strzelaniny to kwintesencja tej gry i jej największa zaleta.

Był jak Tommy Lee Jones w „Ściganym": Eugeniusz Siekiera

Szyby efektownie eksplodują deszczem odłamków, gdy w matriksowym zwolnieniu przeskakuję między przeszkodami i posyłam nadbiegających wrogów do piachu, a w tym samym czasie moje ciało spoczywające na kanapie rzuca się jak opętane. Często tak mam podczas ogrywania emocjonującego tytułu, tyle że tutaj autentycznie ma to sens.



Ten jegomość zadarł z niewłaściwą rodziną. I chyba właśnie to zrozumiał.

Wcielasz się w Ryana Marksa, komandosa SAS, który wraca do Londynu na pogrzeb ojca. Osobista tragedia szybko ustępuje miejsca innym problemom, gdy okazuje się, że gangsterzy mają chrapkę na przejęcie rodzinnego biznesu i ktoś musi ich uświadomić, że zadarli z niewłaściwą familią. Fabuła nie jest może szczególnie odkrywcza, ale zgrabnie spaja kolejne poziomy, dzięki czemu masz wrażenie, że to coś więcej niż tylko rozbudowana strzelanina na szynach.

Wielka draka w londyńskiej dzielnicy

Kampania składa się z 19 rozdziałów, przy czym część z nich to bardzo przegadane cutscenki, podczas których możemy się co najwyżej rozglądać, chwycić za leżące na stole dokumenty bądź zajrzeć do schowka w samochodzie. Wydaje się nawet, że jak na prostego akcyjniaka gadania tu trochę za dużo, gdy jednak w końcu wkraczamy do akcji, dzieją się czary.

Oczywiście SIE wie, że dobry VR jest.

Poruszasz się w systemie węzłów na modłę starych przygodówek firmy Cryo (ktoś pamięta jeszcze Atlantis?). Mapy usiane są znacznikami, do których postać płynnie przejdzie, gdy spojrzysz w odpowiednim kierunku i wdusisz przycisk. Tylko w tych punktach masz pełną kontrolę nad bohaterem, możesz wpływać na elementy otoczenia, wychylać się zza osłon i rzecz jasna robić to, do czego zostałeś stworzony – siać spustoszenie.

Strzelaniny w B&T to czysta poezja, a w wymiarze VR nabierają niespotykanej głębi. W kaburach przy pasie znajdziesz broń krótką (można korzystać z dwóch różnych spluw jednocześnie), grubsze sprawy załatwisz za pomocą karabinów szturmowych i strzelb, po które sięgasz za plecy. W ładownicy na klacie masz zapasowe magazynki, o czym trzeba pamiętać, bo przeładowanie nie następuje automatycznie – należy wykonać odpowiedni ruch drugą ręką, by załadować naboje do komory. Bardzo szybko wchodzi to w krew i staje się naturalne jak oddychanie.

Nie wiadomo, w co ręce włożyć

Pracują tu głównie dłonie, dlatego też do komfortowej zabawy niezbędne okazują się kontrolery Move (choć można grać i na padzie, ale nie jest to tak wygodne). Wytrychy? Manipulujesz nimi w zamku, by zapadka puściła. Drabina? Chwytasz za kolejne szczeble i mozolnie podciągasz się w górę. Do tego czołganie się w szybach wentylacyjnych, wspinanie po rusztowaniach, otwieranie drzwi i szuflad, odkręcanie śrubek, podkładanie i uzbrajanie bomb etc.; podobnych aktywności jest bez liku i zostały fantastycznie zaadaptowane na potrzeby VR.

System automatycznego przemieszczania się między osłonami ogranicza swobodę, jasne, sprawia też, że gra w dużej mierze przypomina klasyczne celowniczki. Płyną z tego jednak korzyści, bo nawet dłuższe sesje nie powodują, że czujesz się jak po najgorszej imprezie życia, błędnik nie szaleje, a zabawa jest po prostu komfortowa. VR ma swoje ograniczenia i ułomności, a ekipa SIE London Studio jest ich świadoma, ale robi wszystko, by je zminimalizować lub tak sprytnie zakamuflować, by były jak najmniej widoczne czy doskwierające.

Na bazie The London Heist, dema zmontowanego na potrzeby zestawu VR Worlds, udało im się stworzyć **relatywnie duży i piekielnie grywalny tytuł, który od biedy mógłby się obronić nawet bez wsparcia gogli**, ale że wykorzystuje je w sposób fenomenalny, w ogóle nie ma nad czym dyskutować. To obecnie najlepsza strzelanina na wyłączność zabawki Sony, kropka. |CDA|

BLOOD & TRUTH

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

+ doskonale wykorzystuje potencjał VR (i maskuje jego ograniczenia)
+ z kontrolerami Move w dłoniach można się poczuć jak bohater kina akcji
+ efektowne, dynamiczne i satysfakcjonujące strzelaniny
+ i sporo mniejszych, ale dobrze wplecionych w grę aktywności
+ zróżnicowane miejscówki
+ ograniczony system poruszania się nie katuje nam błędnika

– przegadane cutscenki
– polski dubbing jest poprawny, ale niepotrzebnie ugrzeczniony

PEGI ?

PRODUCENT: JUJUBEE
CENA: 60 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU DUAL CORE 3,2 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/RADEON R9 380

EKSPLORACYJNA • ZBIERACTWO • RELAKS

DEEP DIVING SIMULATOR

Osiąga dno: **enki**

To nie jest polska Subnautica.

To znaczy trochę jest. Ale jednak zdecydowanie nie jest. Już tłumaczę.

Uśmiech bąbelka

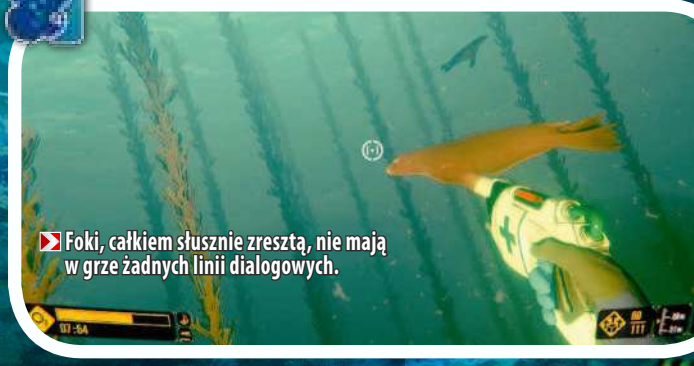
Jujubee reklamuje swą grę jako „symulator nurkowania, który ukazuje, z czym współczesny nurek musi się zmagać na co dzień". Nie jestem znawcą tematu (acz nauka nurkowania jest gdzieś tam na mojej liście rzeczy do zrobienia, nim Godzilla wynurzy się z Zatoki Gdańskiej), ale chyba mogę bezpiecznie założyć, że podnoszenie z dna i chowanie do kieszeni muszelek czy plastikowych butelek w rzeczywistości nie wydłuża możliwego czasu nurkowania o precyzyjnie osiem sekund. Nie lubię czepiać się słówek, ale tutaj hasło „Zbierz swój ekwipunek, wybierz dogodne miejsce i odkryj podwodne tajemnice zagłębiając się w nieznane" nie tylko razi brakiem przecinka, ale również zaciemnia o wiele prostszą prawdę o rozgrywce.

Ta polega na tym, że na początku mamy możliwość zgłębienia „tajemnic" tylko jednego akwenu, a do następnego możemy się dostać wtedy, gdy zbierzemy z poprzedniego połowę znajdziek. Koniec. Owe znajdźki to głównie skorupki i rozgwiazdy, z gościnnymi występami sztabek złota, zamkniętych kufrów i plastikowych butelek. Każdy fant pozwala nam pobyć pod wodą nieco dłużej, a każde obicie się o otoczenie lub zetknięcie z nieprzyjaznym żyjątkiem zmniejsza nasze zapasy tlenu. Zagrożeniem są również strumienie bąbelków, w które – inaczej niż w Subnautice – nie warto wpływać. Jedno nurkowanie trwa od 10 do 20 minut, przy czym jeśli nie wynurzymy się na czas, wszystko, co zebraliśmy, wróci na swoje miejsce. **Ściśle liniowy progres przypomina nieco rozwiązania z mobilek**, co – biorąc pod uwagę relaksacyjną w założeniu rozgrywkę – może być zaletą lub wadą, wedle gustu.

Zęby rękina ze Szczecina

Do wspomnianych wyżej agresywnych „żyjątek" zaliczam również rekiny, które należy odpędzać czerwonym (ponoć bezbolesnym) promieniem pistoletu (zielony służy do leczenia rybek). Problem z tą mechaniką jest jednak taki, że największym bodaj płotkiem do przeskoczenia dla gracza twórcy postanowili uczynić samo sterowanie. Być może chodziło o ten „symulacyjny" realizm, ale **ślimacza ociężałość i potężna bezwładność ruchu sprawiała, że w węższych fragmentach map czułem się, jakbym grał w tytuł typu „tylko nie obij się o ścianki"**. Spowalnianie, by podjąć fant z dna, i potem rozpędzanie się na nowo metaforycznie odzwierciedlało moją huśtawkę nastrojów podczas gry.

Podobnie jest z odwracaniem się. Kiedy odpala się „szczękowa" muzyczka sugerująca, że oto zainteresował się nami jakiś żarłacz, mamy tylko kilka sekund na odnalezienie go i wycelowanie. Ale raz, gdy po piętnastu minutach „relaksu" w bałtyckim złomowisku zjadł mnie tamtejszy rekin, bo dla odmiany zauważyłem go i wypaliłem zbyt szybko, na czole wyskoczyła mi pulsująca żyłka. Znikła dopiero, gdy wyłączyłem w menu zagrożenia związane z dużymi rybami. Chwała zresztą za tę możliwość. Moje obyczaje złagodziła również przesiadka na pada, który dużo lepiej, okazuje się, pasuje do tak ociężałego systemu poruszania się.



Foki, całkiem słusznie zresztą, nie mają w grze żadnych linii dialogowych.

Woda w oczach

Nie powiedziałbym, że Deep Diving Simulator jest przesadnie ładny, nawet na zajeżdżających kartę graficzną ustawieniach ultra, ale na pewno ma śliczne momenty. Doceniam zaciemnione lokacje, w których trzeba sobie pomóc latarką, a także nietypowe, zaskakujące rzeźby i inne zatopione konstrukcje, które częściowo powiązane są z towarzyszącą naszym zmaganiom minifabułką (stąd „trochę jest" Subnautiką ze wstępu). Ganię za to za **nieprzejrzystość interfejsu**. Gra nie jest do końca pewna, na przykład, co chce przekazać kolorem czerwonym. Zaznaczone są nim zarówno zeskanowane zagrożenia (ale „zabójcze" bąbelki już nie), jak i elementy do zniszczenia, a także znajdźki zasłonięte przez teren. Sfera audio to dwa ambientowe utwory na krzyż i okazjonalne zaśpiewy delfinów, fok czy wielorybów.

Mam wrażenie, że nawet nie porywając się na rywalizację z Unknown Worlds, dałoby się wycisnąć z oceanicznego settingu więcej niż rozgrywkę opartą na nieco rozbudowanym zbieractwie. A na pewno wymyślić mechanizmy czy sprzęt (coś więcej niż dronik i materiały wybuchowe), które sprawiłyby, że zabawa faktycznie przez te pięć godzin wciąż by się zmieniała, a gracz był zaskakiwany coraz to nowszymi możliwościami. Tak jednak nie jest. |CDA|

Tak kończy się pływanie w Bałtyku.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 6

+ nietypowe środowisko gry
+ bywa ładnie
+ są żółwie

− ociężałość
− prostota
− brak interesujących rozwiązań
− nieprzejrzystość

PEGI 12

PRODUCENT: ARTPLAY
CENA: 170 ZŁ (PC, PS4, XBO, NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: (NIEDŁUGO) DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4460/ AMD FX-4350, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 760/AMD RADEON R9 280X

METROIDVANIA • TWÓRCA SYMPHONY OF THE NIGHT

Bloodstained RITUAL OF THE NIGHT

Ganiał za demonami: **Witold**

Olbrzymi zamek pełen demonów? Jest. Ikoniczny bicz jako jedna z dziesiątek broni? Obecny. Lokacje pełne sekretów i skrótów? Jak najbardziej. Najnowsze dzieło Kojiego Igarashi jest Castlevanią we wszystkim… prócz nazwy(*).

Kiedy w 2015 związany przez lata z serią legendarny twórca poprosił na Kickstarterze o 500 tysięcy dolarów na stworzenie duchowego następcy cyklu, nie spodziewał się zapewne takiego sukcesu. Grę ufundowano w cztery godziny, a cały projekt ostatecznie pobił ówczesny rekord platformy i uzbierał ponad 5,5 miliona. Oczekiwania fanów były ogromne, więc czy Iga zdołał im sprostać? Nie trzymając dłużej w napięciu: udało mu się to. Jak cholera.

To nie jest gra dla kynofobów.

To nie jest Castlevania

Chociaż Igarashi nie mógł osadzić akcji swojej gry w świecie Castlevanii, wcale tego nie czuć. Jasne, tym razem zagrożenie nie jest powiązane w żaden sposób z Draculą, jednak klimat wyda się fanom dziwnie znajomy. W osiemnastym wieku zaczynająca się powoli rewolucja przemysłowa odciąga myśli ludzi od duchowości, zmniejszając w ten sposób wpływy Gildii Alchemików. Ci postanawiają zawalczyć z tym procesem w sposób cokolwiek osobliwy, doprowadzając do inwazji demonów. W tym celu tworzą i składają w ofierze tzw. Shardbinderów, z których rytuał nieoczekiwanie przeżywa dwójka – Miriam oraz Gebel. Ta pierwsza po wydarzeniach z darmowej poprzedniczki, Curse of the Moon, zapadła w 10-letnią śpiączkę, z której wybudziło ją nagłe pojawienie się w świecie zamku pełnego demonów – a w to wszystko zamieszany jest właśnie Gebel.

Ale co tam fabuła (zresztą prezentowana w sposób umiarkowanie pasjonujący) oraz postacie (w dużej mierze nieprzesadnie głębokie) – w metroidvaniach chodzi przecież o rozgrywkę! Jej początki są jednak... mało zachęcające. W skórze Miriam trafiamy na statek płynący ku wspomnianemu zamczysku. Zostaje on oczywiście zaatakowany przez demony i wtedy rozpoczyna się zabawa. A właściwie to nie, bo pierwsza lokacja nie jest ani ciekawa, ani ładna, a wrogowie nie stanowią żadnego wyzwania. Pozwala jednak nauczyć się podstaw walki, zdobyć nieco wyposażenia i naprzeklinać się w nieczytelnym starciu z pierwszym bossem. Na szczęście potem jest tylko lepiej.

A właściwie to jest

Gdy wkraczamy do zamku, czyli właściwego miejsca akcji, zaczyna się prawdziwa zabawa. Rzucamy się w wir eksploracji i kolejnych potyczek z przeciwnikami, przemierzając powoli kolejne ekrany resetujące się, gdy tylko je opuścimy. **Warto przy tym opukiwać ściany, ponieważ architekci poukrywali w nich setki przedmiotów, a cały gmach jest poprzeszywany dziesiątkami skrótów**.

Bloodstained to raj dla fanów Symphony of the Night.

Nieraz zresztą znajdziemy coś, czego nie będziemy w stanie w danym momencie dosięgnąć – warto zaznaczyć sobie takie miejsce na mapie, bo najpewniej za jakiś czas zdobędziemy umiejętność pozwalającą nam się tam dostać.

Zresztą **to właśnie rozwój postaci jest sednem rozgrywki** – i to nie tylko przez zdobywanie poziomów, ale przede wszystkim pod względem ekwipunku. Oprócz dziesiątek zbroi zwiększających nasze statystyki, broni (od szybkich noży, przez zadające ogromne obrażenia wielkie miecze, po prostą broń palną) oraz wypożyczanych książek (tak, dają one różne bonusy) podczas zabawy zbierać będziemy demoniczne odłamki. Prawie każdy z ponad 100 spotkanych rodzajów przeciwników może po śmierci upuścić takowy – są one podzielone na sześć kategorii, z których jednocześnie możemy mieć aktywny tylko jeden danego rodzaju. Shardy dają naszej postaci wyjątkowe zdolności (w tym również pasywne): a to stworzymy sobie tarczę z obrazów, a to przyzwiemy do pomocy ducha rycerza, a to strzelimy po prostu we wroga kulą ognia. Lub zamienimy go w kamień. Bądź zatrujemy go chmurą trucizny. Środków na skrzywdzenie niemilców jest tu od groma i każdy na pewno znajdzie coś, co będzie pasować do jego stylu gry. Do tego dochodzi całkiem rozbudowany crafting (w tym własna minifarma), dzięki któremu wytworzymy nowe bronie czy przedmioty lecznące, a także wzmocnimy wspomniane odłamki i powiązane z nimi umiejętności.

Super, tyle że… na podstawowym poziomie (reszta jest na starcie zablokowana) nie bardzo trzeba to wszystko robić. Komnaty, w których możemy zapisywać grę, są rozmieszczone wyjątkowo hojnie (a już zwłaszcza przed starciem z bossem),

(*) Chociaż i tutaj mamy oczywisty ukłon w wiadomą stronę.

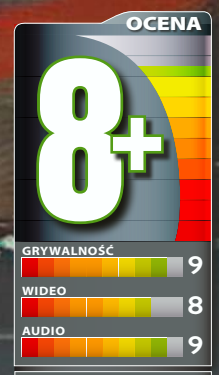
Stylistyka Bloodstained nie jest dla każdego.

podobnie jak te pozwalające nam korzystać z szybkiej podróży. Do tego **każdą walkę z trudniejszym przeciwnikiem bez trudu przetrwamy dzięki zapasowi używanych natychmiastowo mikstur leczących**, które nie są przy tym ani drogie, ani przesadnie trudne do wytworzenia. Nie znaczy to, że nie będziemy ginąć – spokojnie, nasza brawura czy nieuwaga zgubią nas niejednokrotnie. Niektórzy wrogowie bywają szczególnie irytujący, ale wystarczy znaleźć na nich sposób, by przestali sprawiać problemy. A w ostateczności po prostu ich ominąć. Problemów nie nastręczają nawet, w pierwszej chwili przerażające, fragmenty platformowe – ale wielkiej przyjemności również nie dają. Cóż, Ori to niestety nie jest.

Nie każdy polubi się ze stylistyką gry, bo mimo gotyckości napotkamy tutaj skrzydlate świnie, ogromne diaboliczne koty z rogami czy unoszące się w powietrzu warujące głowy yorków wielkości samochodu (dokładnie tak). Postacie czy dialogi mają też nieco mangowy sznyt, o czym lojalnie ostrzegam co wrażliwszych. Wynagrodzić im to powinna świetna muzyka, łącząca płynnie spokojny klawesyn z dynamiczną gitarą elektryczną.

Warto było czekać

Mimo że nieidealne, **Bloodstained jest dokładnie tym, czym miało być – godnym spadkobiercą Castlevanii**, a w szczególności Symphony of the Night. Co prawda w grze nie ma jeszcze wszystkiego, co twórcy obiecywali w kickstarterowej kampanii (oprócz fabuły mamy tylko Boss Rush i Speed Run), ale już niedługo dojdzie do niej m.in. kilka nowych trybów, w tym przede wszystkim multiplayer – zarówno co-opowy (również lokalnie!), jak i stawiający graczy przeciwko sobie. Ale nawet teraz nowe dzieło Igarashiego jest godne polecenia – i to nie tylko jego fanom. **|CDA|**



- najlepsza Castlevania od lat
- multum opcji dostosowywania stylu rozgrywki do swoich preferencji
- zdecydowanie ma swój styl
- muzyka!

- na podstawowym poziomie trudności nieco za łatwa
- animacja wygląda czasem mocno niskobudżetowo
- fabularnie nie porywa

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU

PORADNIKI

NOWE TECHNOLOGIE

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW

WOLNOŚĆ I SWOBODA

Żądał obsługi hotelowej: **rajmund**

„Dokąd się teraz uda nowo narodzona? Sieć jest wielka i nieskończona" – puentuje Motoko Kusanagi w ostatniej scenie cyberpunkowego anime „Ghost in the Shell". Twórcy gier z tej konwencji wzięli sobie jej słowa do serca. Z biegiem lat ich produkcje oferowały graczom coraz więcej swobody, chociaż z początku wcale się na to nie zanosiło.

Za start cyberpunkowej rewolucji przyjęło się uważać „Neuromancera" z 1984 roku. Debiutancka powieść Williama Gibsona stanowiła programowe dzieło nowego nurtu, który miał być odpowiedzią na znudzenie staroświeckim podejściem do science fiction. Gibsonowi udało się roztoczyć przed czytelnikami tak wiarygodną wizję przyszłości, ponieważ wzorował ją na codzienności lat 80. Zamiast uciekać w kosmos i opowiadać o obcych rasach pchnął ówczesność zaledwie odrobinę do przodu. Kanadyjczyk zaproponował skomplikowany styl konstruowania fabuły, wartką akcję zmieniającą się niczym w kalejdoskopie i osobliwy język, w którym nie było miejsca na wyjaśnienia dla pojawiających się co chwila nowych wynalazków. Zdanie „Niebo nad portem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na nieistniejący kanał" na stałe zapisało się w kanonie fantastyki jako przykład nowej poetyki zakorzenionej w świecie nowoczesnych technologii.

Gradaptacja „Neuromancera" wydawała się czymś zupełnie naturalnym, ale w odróżnieniu od książki mało kto chce dziś o niej pamiętać. Choć pod produkcją studia Interplay podpisał się sam Brian Fargo, **zapomnijcie o swobodzie, jaką dawał jego późniejszy Fallout, czy nawet wydany w tym samym roku co komputerowy Neuromancer Wasteland**. Włączając dziś egranizację prozy Gibsona, nie tylko nie przestaniemy narzekać na archaiczny interfejs, lecz także po prostu nie będziemy wiedzieli co, gdzie i jak zrobić. Do tego dochodzą tak znienawidzone przez fanów przygodówek elementy zręcznościowe w postaci fragmentów rozgrywanych w cyberprzestrzeni. Te mogą budzić zainteresowanie wyłącznie jako estetyka przywołująca na myśl narkotyczne wizje po zażyciu LSD.

Literacki cyberpunk doczekał się bardzo licznych gradaptacji.

Timothy Leary, jeden z inicjatorów ruchu hippisowskiego oraz orędownik badań nad psychodelikami, był zresztą początkowo zaangażowany w produkcję gry. Swój pierwotny pomysł na nią opisywał jako „film umysłu", w którym gracz sam kształtuje swoją przygodę i ma wpływ na osobowość innych bohaterów. Gdyby Interplay wziął sobie jego szalone wizje do serca, być może mówilibyśmy dziś o tym, że Neuromancer zrewolucjonizował nie tylko literaturę, ale również gry wideo.

Inwazja replikantów ciał

O wiele lepiej poradził sobie z cyberpunkiem **Snatcher** wydany w tym samym czasie na japońskie komputery PC-8801 i MSX2. Za tytuł odpowiadał Hideo Kojima – zapalony kinoman, który dopiero co dał się poznać światu jako twórca pierwszego Metal Geara. W swojej drugiej grze wyraźnie wzorował się na filmie „Blade Runner" Ridleya Scotta. Główny bohater, Gillian Seed, cierpi na amnezję, a przeszłość stara się przypomnieć sobie polując w metropolii Neo Kobe City na replikantów (tutaj dla niepoznaki nazywanych „snatcherami" i wzorowanych na T-800 z „Terminatora"). Pomiędzy licznymi nawiązaniami do ulubionych filmów Kojima rozpisał koherentną historię, która stanowiła zapowiedź filmowego stylu prowadzenia narracji, jakim zabłysnął w późniejszych częściach serii Metal Gear.

Choć Snatcher pozwalał przemieszczać się po lokacjach półotwartego świata, **wybory miały iluzoryczny charakter, a opowieść o androidach podszywających się pod ludzi była raczej liniowa**. Szczególnie dało się to odczuć w dodatkowym akcie z późniejszych reedycji na CD, w którym więcej było oglądania niż samego grania. Mimo to Kojimie udało się wykreować dzieło z bogatą historią i ciekawie rozpisanymi postaciami, które dziś bywa postrzegane jako jeden z prekursorów visual noveli. Niestety, do dziś pozostaje ono produkcją zasadniczo nieznaną szerszemu gronu odbiorców. Na Zachodzie ukazała się jedynie ocenzurowana wersja na mało popularną Segę CD.

Cyberpunkowa Casablanca

Pierwsza połowa lat 90. to okres, kiedy cyberpunk zaistniał w masowej publiczności. Billy Idol nagrał inspirowaną „Neuromancerem" płytę „Cyberpunk", a do kin weszła wysokobudżetowa ekranizacja opowiadania Williama Gibsona „Johnny Mnemonic" z Keanu „Zapierającym-Dech-w-Piersiach" Reevesem w roli głównej. Na chwilowe zainteresowa-

Blade Runner był bezprecedensowo nieliniową przygodówką.

Neuromancer przewietrzył literaturę... ale nie gry wideo.

System Shock położył fundament pod Deus Eksa.

nie nurtem próbowały się załapać przede wszystkim wykorzystujące innowacyjną moc CD-ROM-ów przygodówki, takie jak **Burn:Cycle**, **DreamWeb** czy **Hell: A Cyberpunk Thriller**. Wraz z nową technologią zyskiwały popularność tzw. interaktywne filmy – gatunek, który był skazany na wymarcie przez niskie budżety, drętwe aktorstwo, a przede wszystkim zbyt mało elementów interaktywności, by w ogóle nazywać jego przedstawicieli grami. W 1996 roku z tego nurtu wyróżniła się jednak pewna perełka.

Tex Murphy, prywatny detektyw działający w San Francisco po III wojnie światowej, to kolejny protagonista, któremu wyjątkowo blisko do Ricka Deckarda. Wydana w 1996 roku **The Pandora Directive** stanowiła czwartą część jego przygód; drugą zrealizowaną w formie interaktywnego filmu. Opowiedziana w klasycznie noirowym stylu zagadka zniknięcia niejakiego Thomasa Malloya obfituje w gorzkie romanse, pozaziemskie wątki rodem z Roswell, a nawet przemyślane komentarze społeczne. W rzeczywistości 2043 roku rozwarstwienie obywateli na mutanty i „normików" stanowi bowiem pretekst do segregacji w osobnych dzielnicach.

Produkcja Access Software kusiła nie tylko oryginalną historią. **Do dziś uznawana jest za jeden z najlepszych przykładów interaktywnego filmu**, posiada fabularne rozgałęzienia prowadzące do ośmiu odmiennych zakończeń. To, czy Tex ocali świat i własne życie, a nawet podbije serce dawnej ukochanej, zależy tylko od decyzji gracza. W czasach, gdy uznawana dziś za klasykę gatunku Phantasmagoria oferowała liniową rozgrywkę w kilku lokacjach, pozbawioną zagadek i wyboru kwestii dialogowych, przygody Teksa były naszpikowane rozmowami i łamigłówkami.

Decyzje w deszczu

Liniowość to chleb powszedni w świecie gier przygodowych. Nie udało się od niej uciec ani LucasArtsowi, ani śp. Telltale Games. W przypadku dobrze opowiedzianych historii nie musi wcale stanowić wady. Czym może skutkować jej brak, przekonało nas dopiero studio, które miało co prawda w swoim portfolio serię przygodówek The Legend of Kyrandia, ale w 1997 roku niemal każdy kojarzył je w pierwszej kolejności ze strategiami spod znaku Command & Conquer. To właśnie Westwood zdecydował się pokazać graczom prawdziwego Ricka Deckarda. Chociaż tak naprawdę postać łowcy androidów granego przez Harrisona Forda pojawia się w grze **Blade Runner** jedynie w relacjach innych postaci.

Ridley Scott, ekranizując „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?", nie zdecydował się na proste przeniesienie książki Philipa K. Dicka na wielki ekran. Zamiast tego stworzył autonomiczne dzieło, zaledwie w niewielkim stopniu nawiązujące do literackiego pierwowzoru. Twórcy z Westwood Studios co prawda wiernie odtworzyli lokacje z filmu, ale jednak obrali podobną drogę. Zamiast iść na skróty i eksploatować znaną fabułę zdecydowali się na historię nieznanego wcześniej Raya McCoya, osadzoną w tym samym czasie i świecie, co obraz Scotta.

McCoy, tak jak Deckard, rusza w pościg za zbuntowanymi replikantami. Zostaje jednak wrobiony przez skorumpowaną koleżankę i musi połączyć siły z androidami, które pragną wydłużyć swój sztuczny żywot. Największa różnica między grą a filmem jest taka, że w ostatniej scenie reżyserskiej wersji „Blade Runnera" musimy sami sobie odpowiedzieć w głębi serca, czy uważamy Ricka Deckarda za replikanta. W grze McCoy raz może nim być, a kiedy indziej nie. Podobnie inne postacie, które napotkamy w trakcie rozgrywki.

Jeśli przygodówki kojarzą wam się z mozolnym wertowaniem solucji, w przypadku Blade Runnera możecie o nich zapomnieć. **Gra za każdym razem losuje, którzy bohaterowie są replikantami, a którzy ludźmi**, co znacząco wpływa na ich zachowanie. Świat przedstawiony nie czeka na działania gracza: pewne wydarzenia możemy przegapić, a pozostałe postacie prowadzą niezależne śledztwa. Dzięki temu rozgrywkę da się wiele razy poprowadzić zupełnie inaczej, doprowadzając do jednego z aż trzynastu zakończeń.

Szok dla systemu

Twórcy z Access Software i Westwood Studios eksperymentowali z uzależnieniem swoich produkcji od decyzji gracza, ale prawdziwa rewolucja miała nadejść z zupełnie innej strony. Doug Church i Warren Spector stworzyli na początku lat 90. dwa tytuły, które położyły fundamenty pod zupełnie nowy gatunek. Ultima Underworld: The Stygian Abyss wraz z sequelem Labyrinth of Worlds uważane są dziś za początek ery tzw. immersive simów – produkcji z pozoru wyglądających na FPS-y, lecz nastawionych na wybory i zróżnicowane podejście do każdego problemu. Twórcy z Looking Glass Technologies mieli dość realiów fantasy i postanowili realizować dalsze ambicje w cyberpunkowym **System Shocku**. Wydany zaledwie rok po Doomie, prezentował zupełnie inne podejście do gier FPP.

Akcja gry rozgrywa się w 2072 roku, gdy światem włada korporacja TriOptimum. Jej działania wykroczyły poza naszą planetę, czego efektem jest stacja kosmiczna Citadel zarządzana przez Sentient Hyper-Optimized Data Access Network – w skrócie: SHODAN. Jednak jednemu z dyrektorów TriOptimum nadzór sztucznej inteligencji nie był na rękę,

Deus Ex zrobił dla gier to, co „Matrix" zrobił dla kina.

Snatcher jest dowodem, że w cyberpunku odnajduje się również Hideo Kojima.

Tex Murphy, czyli niesłusznie zapomniany odpowiednik Ricka Deckarda.

ponieważ chciał realizować na stacji własne ciemne interesy. I tutaj do akcji wkracza gracz, wcielający się w uzdolnionego hakera, który zdążył już udowodnić, że jest w stanie włamać się do systemów korporacji. Fabuła jest znacznie bardziej skomplikowana, ale nie poznajemy jej w cutscenach czy rozmowach z innymi postaciami. Kolejne niuanse odkrywamy za sprawą porozrzucanych po całej Citadel Station maili i dzienników, co tylko potęguje poczucie izolacji.

System Shock oferował możliwość dopasowania rozgrywki do upodobań gracza już na samym początku, pozwalając ustalić stopień skomplikowania zagadek czy poziom trudności walk. Przesuwając niepozorne suwaki, poważnie ingerowaliśmy w całą mechanikę gry. Jednym z jej istotnych elementów była też cyberprzestrzeń. To właśnie tam walczyliśmy z programami obronnymi czy zmienialiśmy ustawienia kompleksu. To, czy odrodzimy się po śmierci, zależne było od tego, czy odpowiednio przeprogramowaliśmy wcześniej stację regenerującą. Istniała nawet możliwość pomocy SHODAN w rozwaleniu całego ziemskiego miasta, aczkolwiek wiązała się z końcem gry.

Ani System Shock, ani jego kontynuacja z 1999 roku nie okazały się sukcesami komercyjnymi, odcisnęły jednak głębokie piętno na całej branży. Bez gier studia Looking Glass nie powstałyby później Bio-Shocki, Dishonored czy Prey z 2017 roku. A już na pewno zupełnie inaczej wyglądałaby inna gra Warrena Spectora.

Bóg z maszyny

Spector zdążył jeszcze przyłożyć rękę do Thiefa, innego kamienia milowego immersive simów, ale chwilę przed premierą opuścił szeregi Looking Glass. Jego kolejnym dużym projektem miał być erpeg osadzony w świecie Command & Conquer. W międzyczasie zadzwonił jednak John Romero, który właśnie miał u stóp cały świat i mógł kusić wielkimi budżetami na promocję oraz nieograniczoną wolnością artystyczną pod egidą Ion Storm. **Deus Ex** to prawdopodobnie najlepsze, co wynikło z tych możliwości.

Wymarzona gra Warrena Spectora mogłaby wraz z filmowym „Matriksem" posłużyć za podsumowanie ostatniej dekady XXI wieku. Znalazło się w niej miejsce dla findesieclowych paranoi, filozoficznych rozważań spod znaku transhumanizmu oraz teorii spiskowych rodem z bijącego rekordy popularności serialu „Z archiwum X".

Mechanika rozgrywki stanowiła doszlifowane połączenie wszystkiego, co najlepsze w grach studia Looking Glass, dodatkowo podane w atrakcyjnej i przystępnej formie. Tam, gdzie pierwszy System Shock odstrasza dziś archaicznym interfejsem i grafiką, Deus Ex wciąż zachęca do powrotu.

Dysponując odpowiednim wachlarzem umiejętności hakerskich i złodziejskich, JC Denton może przyjąć rolę odległego potomka Garretta z Thiefa i eksplorować charakterystyczne dla serii tunele wentylacyjne. Jeśli chcemy, możemy skupić się na strzelaniu bądź rozkazywaniu robotom, by strzelały za nas. Nawet jeśli ostatecznie gra miała tylko trzy zakończenia, a o ich wyborze decydowaliśmy w ostatniej chwili, to ilość dróg, którymi mogliśmy do nich doprowadzić, zdaje się nieskończona.

Wydany trzy lata później **Deus Ex: Invisible War** niestety nie udźwignął ciężaru oczekiwań i stanowił wyraźny regres w stosunku do poprzednika. Lokacje oddane do dyspozycji gracza wręcz przytłaczały klaustrofobią, co wiązało się z mniejszą liczbą alternatywnych dróg ich pokonywania. Również rozwój głównego bohatera został zepchnięty na margines, a szczytem absurdu był jeden rodzaj amunicji do wszystkich broni w grze. Seria wróciła na właściwe tory dopiero dzięki Human Revolution, który przywrócił poziom złożoności jedynki. Gra zyskała też nowoczesny szlif dzięki rozbudowaniu hubów i opcjonalnym misjom pobocznym na modłę Vampire: The Masquerade – Bloodlines. A stąd już był tylko jeden krok do prawdziwego otwartego świata.

Miasto psów

Kolejna część Deus Eksa nie odważyła się go wykonać, ale zdecydował się na to Ubisoft, wydając w 2014 roku **Watch Dogs. Gra od początku zyskała przydomek „cyberpunkowego GTA"**, otwierając przed graczem sandboksową wersję Chicago, w którym poznajemy historię zemsty Aidena Pearce'a. Tym, co wyróżniało produkcję Francuzów, była wizja miasta połączonego w ogromną sieć CTOS, na którą mogliśmy wpływać z poziomu smartfona głównego bohatera. Podobnie jak w Deus Eksie na każdym kroku mieliśmy do wyboru, czy pchać się do bitki, czy też odwracać uwagę przeciwników, gasząc latarnie lub hakując pobliski wózek widłowy.

Watch Dogs mogło urzekać piaskownicową swobodą, lecz spotkało się z krytyką wymierzoną w **powtarzalność zadań i płytki scenariusz**. Pod tym względem bardziej dopracowano część drugą, której akcja została przeniesiona do kolorowego San Francisco. Pozostaje tylko otwarte pytanie, czy oba Watch Dogsy to jeszcze tak naprawdę cyberpunk. Choć Ubisoft zahaczał o typową dla tego nurtu problematykę, jego gry zdają się po prostu odzwierciedlać trendy w budowie tzw. smart cities i internetu rzeczy. Szansą na zbliżenie się do klasycznego cyberpunku zdaje się zapowiedziany na E3 Legion. Mroczny Londyn przedstawiony w trzeciej części serii znacznie bardziej przywodzi na myśl wizję znaną z „Blade Runnera".

Tym tropem dochodzimy do momentu, w którym pojawia się jeszcze jeden kandydat do przesunięcia granic wolności i swobody w obrębie wirtualnej, cyberpunkowej rzeczywistości. Dotychczasowe zapowiedzi CD Projekt Red pozwalają z optymizmem wierzyć, że Cyberpunk 2077 może okazać się kolejnym przełomem – i to takim, o którym twórcy System Shocka czy The Pandora Directive mogli zaledwie pomarzyć. Jeszcze na 9 miesięcy przed samą premierą produkcję Polaków kojarzy więcej graczy na świecie niż tamte tytuły razem wzięte. Jeśli Redom faktycznie uda się połączyć poziom scenariusza na miarę Deus Eksów z sandboksem klasy Rockstara, może to być największa cyberpunkowa rewolucja od czasów „Matriksa". A może nawet „Neuromancera". |CDA|

NAJWIĘKSZY MAGAZYN DLA FANÓW MINECRAFTA W POLSCE

NOWY NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY

IKONY NIGHT CITY:

Dla News 54 nadaje: **DaeL**

Zmarł ponad pół wieku temu. Był żołnierzem i dezerterem, głosem pokolenia i ucieleśnieniem rebelii. Duszą Night City. Zapłacił za to słuszną cenę.

CO WIEMY O JOHNNY'M SILVERHANDZIE Z PODRĘCZNIKÓW MIKE'A PONDSMITHA?

Co sprawiło, że prosty chłopak stał się buntownikiem? Co pchnęło go później w stronę przemocy i paranoi? Czy tragiczny koniec zawsze był mu pisany? Johnny Silverhand to, w wizji Mike'a Pondsmitha, burzliwa biografia i najsłynniejszy rockman XXI wieku. A choć nie wiemy, w jakim kierunku pchną tę postać scenarzyści Redów – warto przyjrzeć się temu, co o bohaterze granym przez Keanu Reevesa wiemy z podręczników do Cyberpunka 2020 i Cyberpunka v3.0.

Narodziny rockmana

To, kiedy narodził się Johnny, nie ma większego znaczenia. Liczy się przede wszystkim moment, kiedy powstał Silverhand. Był rok 2003. Trwał drugi konflikt środkowoamerykański. Johnny był jednym z bohaterskich chłopców uczestniczących w amerykańskiej interwencji militarnej na terytorium Kolumbii, Ekwadoru i Wenezueli. I właśnie wtedy wypłynęły na światło dzienne informacje dotyczące działań Narodowej Agencji Bezpieczeństwa (NSA) sprzed 13 lat. Wedle doniesień medialnych NSA spiskowała, próbując wywołać pierwszą z wojen w Ameryce Środkowej. Tysiące młodych ludzi, pozbawionych w jednej chwili złudzeń co do sprawiedliwości sprawy, której służyli, zdezerterowało. Wśród nich również Johnny. Wściekłość i żal młodego chłopaka znalazły ujście w muzyce. Po przybyciu do Night City założył swoją kapelę – Samurai.

Za pomocą rocka Johnny chciał walczyć z niesprawiedliwością świata. W muzycznej krucjacie towarzyszyli mu: Kerry Eurodyne (wokal, gitara), Denny (perkusja), Nancy później znana jako Bes Isis (keyboard) i Henry (gitara basowa). W 2003 grupę odkrył Jack Masters reprezentujący wytwórnię Universal. Ich pierwszy singiel – „Blistering Love" – dotarł na szczyt EuroCharts. Po nim przyszły kolejne przeboje, takie jak „Dancing With My Axe", „Never Fade Away" oraz „Chippin' In". Johnny, ze swym charyzmatycznym wokalem i metaliczną ręką, której nie chciał pokryć sztuczną skórą, stał się prorokiem całego pokolenia... Jednak nic nie trwa wiecznie, a czasy Samurai dobiegały końca.

Kapela rozpadła się w 2008 roku. Wtedy to, podczas rodzinnej kłótni, Bes Isis wyrzuciła swojego męża przez okno ich apartamentu na 83. piętrze. Za czyn, popełniony w afekcie i po miesiącach przemocy fizycznej i psychicznej ze strony małżonka, została skazana na siedem miesięcy pozbawienia wolności. Samurai wspierali swoją koleżankę, ale wybici z rytmu nie byli w stanie wrócić do wspólnego grania. Ich drogi się rozeszły.

Jedna z wytwórni zaproponowała Silverhandowi kontynuowanie kariery solowej, sugerując jednocześnie, że wybór konkurencji może doprowadzić do ujawnienia informacji na temat przeszłości artysty, w szczególności jego dezercji z wojska. Ale trafiło na niepokorną duszę. W odpowiedzi muzyk podpisał kontrakt z konkurencyjną Universal Media Label i podzielił się swoją trudną historią w piosence „SINS of Your Brothers", traktującej o realiach wojny oraz eksperymentach, jakim poddawano żołnierzy.

Oddźwięk ze strony słuchaczy był ogromny, społeczeństwo musiało skonfrontować się z faktem, że żyło wśród dziesiątek tysięcy dezerterów. Ale zdało ten egzamin, a Johnny Silverhand odniósł swój największy triumf. **Pod wpływem jego muzyki przegłosowano amnestię**, pozwalającą powrócić dezerterom do normalnego życia. Rockman był na ustach wszystkich... ale gdy tylko znalazł się u szczytu sławy – boleśnie z niego zleciał.

Szturm na Arasakę

Johnny przechadzał się właśnie ze swoją dziewczyną, błystkotliwą netrunnerką Alt Cunningham, gdy zaatakowali go członkowie jednego

Wizerunki Johnny'ego z podręczników Mike'a Pondsmitha różnią się nieco od wizji Redów.

„Chippin' In"
(„Sprzęgam się")

Płynie chrom w mojej krwi
Metalową duszę mam,
Idę szukać ostrej akcji,
Co za odlot, mówię wam.
Czuję starą mega-przemoc,
Gdy dopalam, nie żartuję,
Tranzystory wyją w mózgu
Przecież wiecie jak się czuję
Zimny chrom i ołów płynny
Ja już nie żyję, niech boli innych
Najlepszy czas właśnie teraz jest.
Sprzęgam się.
Sprzęgam się.
Sprzęgam się (trzymam głowę przy ścianie)
Sprzęgam się (czy słyszycie wołanie?)
Sprzęgam się (ja ze stali jestem gość)
Sprzęgam się (czy wy też czujecie to?

JOHNNY SILVERHAND

z gangów Night City. Silverhand nie miał szans i gdyby nie interwencja medyków z Trauma Team, pewnie wykrwawiłby się na ulicy. Wkrótce po ataku rockmana odwiedził niejaki Thompson, były korespondent wojenny, a wówczas reporter World News Service. Dziennikarz wyjawił, że celem napadu była tak naprawdę uprowadzona przez napastników Cunningham. Stwierdził również, że za porwaniem stoi Arasaka, największa na świecie korporacja trudniąca się ochroną osób i mienia.

Z informacji przedłożonych przez Thompsona wynikało, że Alt stała za stworzeniem tajemniczego oprogramowania o kryptonimie Duszobójca. Miało ono dosłownie wyrywać umysł ofiary i zapisywać jego idealną kopię w matrycy pamięci mainframe'u. W teorii byłoby to perfekcyjne zabezpieczenie wrażliwych danych. W praktyce – nie zachował się żaden ślad istnienia takiego programu.

Reeves to trafny wybór – aktor ma na koncie udział w cyberpunkowych klasykach („Matrix", „Johnny Mnemonic").

Z czasem Silverhand nabrał jednak przekonania, że korporacja Arasaka porwała Alt właśnie w celu zdobycia tego software'u. I postanowił działać. W ciągu kilku godzin zgromadził członków swojej dawnej kapeli Samurai oraz kilku najemników (m.in. dawną kochankę – Solo, występującą pod pseudonimem Rogue – a także Nomada imieniem Santiago) i wybrał się z wizytą do korporacji.

Pomiędzy wieżowcem Arasaki a Parkiem Przemysłowym pojawiła się scena. A na niej, po 12 latach przerwy, znów zebrał się stary skład Samurai. Zorganizowany naprędce koncert błyskawicznie ściągnął uwagę mediów i mieszkańców Night City. Nim ochrona Arasaki zdołała zareagować, pod jej budynkiem zebrało się sześć tysięcy fanów i wyznawców Johnny'ego Silverhanda. A **wokalista wiedział, co z tym zainteresowaniem zrobić**.

Showman zręcznie podsycał emocje tłumu, podburzając go przeciw korporacji. Sytuacja eskalowała z każdą sekundą. W końcu padł strzał, nie wiadomo do końca z czyjej strony. Wiadomo za to, że reakcja była błyskawiczna. Fani muzyka rzucili się na ochroniarzy, otwierając Johnny'emu i najemnikom możliwość wdarcia się do budynku.

Przybyli jednak za późno. Na jednym z pięter Silverhand odnalazł ciało Alt Cunningham. Poprosił Thompsona o wyłączenie kamer. I – jak twierdzą świadkowie – dokonał egzekucji na Toshiro, szefie zespołu badawczego Arasaki.

Czwarta wojna korporacyjna

Tragiczne wydarzenia zmieniły postawę piosenkarza. Teraz widział siebie w roli nie tyle barda, ile wręcz partyzanta walczącego z Arasaką. Co gorsza, pogrążył się w świecie teorii spiskowych, wierząc, że Alt Cunningham nadal żyje, a jej umysł jest zamknięty w serwerowni Arasaki.

W 2024, korzystając z konfliktu pomiędzy Arasaką a konkurencyjnym Militechem, Johnny postanowił jeszcze raz wkraść się do budynku megakorporacji. Tym razem miał wsparcie jednego z najgroźniejszych Solo w Night City – Morgana Blackhanda... ale Arasaka była gotowa na nadejście niechcianych gości. Silverhand zginął z ręki Adama Smashera, a budynek, w którym pozostało jego ciało, został wkrótce potem zaatakowany przy pomocy taktycznego ładunku jądrowego.

Nawet dziś, ponad 50 lat po zakończeniu Czwartej Wojny Korporacyjnej, pojawiają się ludzie skłonni przysiąc, że widzieli na własne oczy żywego Silverhanda. To los, który nie ominął żadnej z legend rocka. Ale przecież w jakiś sposób Johnny przetrwał. Jego muzyki słucha nowe pokolenie wyrzutków i rebeliantów. Jego idee wciąż mieszają w głowach. Pozostaje z nami jako wspomnienie tragicznej i romantycznej postaci charyzmatycznego rockmana... ale czy rzeczywiście tylko wspomnienie?

„Where's Johnny?"

Targowe demo Cyberpunka 2077 wieńczyła sekwencja, w której V i Johnny Silverhand trafiają do cyberprzestrzeni, gdzie mają nadzieję odnaleźć właśnie Alt Cunningham. Wszystko wskazuje więc na to, że najsłynniejszy romans w historii Night City doczeka się epilogu, a CD Projekt Red pozwoli legendzie rocka na godne pożegnanie z fanami. |CDA|

OBCOWANIE

Wysłał CV do Weyland-Yutani: **DaeL**

30 lat temu frachtowiec kosmiczny USCSS Nostromo otrzymał sygnał pochodzący z księżyca o oznaczeniu kodowym LV-426. Komputer pokładowy, nazywany Matką, wybudził załogę, która zdecydowała się sprawdzić sygnał...

Pod koniec lat 70. Ridley Scott i Dan O'Bannon szukali projektu, który pozwoliłby im zapomnieć o minionych porażkach. Scott miał za sobą finansową klapę swego pierwszego filmu – adaptacji „Pojedynku" Josepha Conrada. O'Bannon, jednocześnie scenarzysta i spec od efektów specjalnych, przeżywał fiasko pracy nad ekranizacją „Diuny" w reżyserii Alejandro Jodorowskiego. Gatunek wybrali bez chwili wahania. Science fiction i horror były na topie.

Gwałt w imię sztuki

Pracując nad projektem, nazwanym roboczo Starbeast, Scott i O'Bannon **chcieli pomysł rodem z kina klasy B zrealizować w sposób kunsztowny i artystyczny**, na miarę Oscarów. Bohaterowie mieli być ludźmi z własnymi dążeniami i historią, dalekimi od horrorowej sztampy. Kosmos – w widoczny sposób wrogi człowiekowi. Nawet do scenografii autorzy podchodzili z wyjątkowym pietyzmem, starając się, aby statek kosmiczny sprawiał wrażenie używanego od lat miejsca pracy. Już na etapie prac koncepcyjnych pojawił się jednak pewien zgrzyt. Nie było koncepcji potwora.

Pewnego ranka O'Bannon miał powiedzieć do Scotta, że po koszmarze, jaki go nawiedził, ma już pomysł na bestię. Strach przed śmiercią był w kinie przerabiany setki razy. O'Bannon stwierdził, że trzeba go połączyć z lękiem przed gwałtem. Ich monstrum musi odbierać ludziom kontrolę nad ciałem i sprawiać, by zagnieździł się w ich ciałach obcy organizm... Scenarzysta miał też pomysł na projekt. Pracując nad „Diuną", spotkał szwajcarskiego surrealistę, twórcę najbardziej niepokojących i epatujących nieludzką seksualnością grafik. **Gdy Ridley Scott zobaczył pochodzącą z 1976 roku pracę zatytułowaną Necronom IV, wiedział, że to będzie jego Obcy.** Zatelefonował do H.R. Gigera.

Wszystkie kolejne decyzje były konsekwencją podjęcia współpracy ze Szwajcarem. Motyw gwałtu skłaniał do eksplorowania tematu macierzyństwa i wyboru kobiety jako głównej bohaterki. I nawet korytarze Nostromo zaczęły współgrać z seksualnymi podtekstami, stając się – jak to ujął sam O'Bannon – metaforą dróg rodnych.

Film – używając określenia jednego z ówczesnych krytyków filmowych – „był lepszy, niż miał prawo być". On nie tyle straszył, co wtłaczał trwogę w najczulsze rejony ludzkiej psychiki. Ale był też produkcją science fiction, a te zawsze chętnie adaptowano w formie gier wideo. Taki los spotkał także Obcego, który przez 30 lat pojawił się w ponad 50 grach.

8 bitów alienacji

Początki nie mogły być proste. Powstała w 1982 gra Alien na ośmiobitową konsolę Atari 2600 była niezdarnym przyklejeniem tytułu filmu do klona popularnej gry. **I tak oto Obcy stał się Pac-Manem.** A właściwie to Pac-Manem została Ellen Ripley, która biegając po labiryncie, zbierała ~~kropki~~ jaja, starając się przy tym unikać ~~duchów~~ ksenomorfów.

Z tym większym szacunkiem należy spojrzeć na wysiłki małego, trzyosobowego studia Concept Software oraz brytyjskiego wydawnictwa Arguss Press, które w 1984 zdobyło licencję na wyprodukowanie Aliena w wersji na komputery Commodore 64, ZX Spectrum i Amstrad CPC. **Ich Obcy był połączeniem gry taktycznej i przygodówki.** Gracz obserwował mapę Nostromo i wydawał proste polecenia poszczególnym członkom załogi, którzy, przemieszczając się po statku, zbierali broń potrzebną do ostatecznej konfrontacji z monstrum. Produkcja odwzorowywała nawet stan emocjonalny załogi Nostromo, a postacie panikujące mogły odmówić wykonania niebezpiecznego zadania. Co więcej, jeden z członków załogi był w sekrecie androidem, celowo sabotującym działania gracza. Ostatecznie tytuł ten został przyjęty chłodno, przede wszystkim z powodu kiepskiej grafiki i krótkiego czasu rozgrywki.

Ksenomorfów dwóch

Jedna z hollywoodzkich legend opowiada o spotkaniu, podczas którego James Cameron przekonał szefów 20th Century Fox do powierzenia mu prac nad sequelem filmu Ridleya Scotta. Późniejszy twórca „Titanica" i „Avatara" miał napisać na tablicy tytuł „Alien". Potem dostawić do niego literę S. A na koniec przekreślić ją dwiema pionowymi kreskami, czyniąc tym samym znak dolara.

Cameron był już wtedy jednym z najlepszych filmowych rzemieślników. Rozumiał też, gdzie leżała siła „Obcego". Stworzona przez niego plejada postaci była jeszcze ciekawsza niż oryginalna załoga Nostromo. Postacie kobiece nie odgrywały roli damulek w niebezpieczeństwie, ale nie były też pozbawionymi wyrazu i głębi fantazjami na temat kobiecej siły – musiały przełamywać własną słabość i lęk. Nic dziwnego, że **„Aliens" Camerona jest uważany za jeden z najlepszych sequeli w historii**. Ale to jednocześnie obraz, który na długie lata pogrzebał szanse na solidną adaptację „Obcego" w formie gry wideo. Bo o ile film Scotta był klasycznym filmem grozy, to jego sequel stał się mieszaniną horroru z kinem akcji, poniekąd torując developerom drogę do bardziej „arcade'owego" podejścia. **Ksenomorf, z przerażającego, niezrozumiałego drapieżnika, stawał się w grach mięsem armatnim.** Tak było łatwiej.

Skoro rozmnożyli się Obcy, to powstały też dwie identycznie nazwane gry. Wydany przez Activision w 1986 roku **Aliens: The Computer Game** oraz... **Aliens: The Computer Game** z 1987, od Electric Dreams. Żeby było śmieszniej, obydwa tytuły pojawiły się na tej samej platformie – Commodore 64. Gra od Activision wpisywała się w rodzący się właśnie trend opowiadania fabuły adaptowanego filmu przy pomocy kilku prostych minigierek. Odrobinę lepiej wypadła produkcja Electric Dreams, będąca połączeniem gry taktycznej i strzelanki z widokiem z pierwszej osoby. Gracze poruszali się liczącą sześć osób drużyną (Ripley i pięciu marines) po ogromnym kompleksie na LV-426, spawając za sobą drzwi, sukcesywnie niszcząc jaja ksenomorfów i próbując nie dać się otoczyć. Przy użyciu prostych środków twórcom udało się oddać przynajmniej jeden aspekt filmów – atmosferę osaczenia. Ba, zrobili to na tyle dobrze, że 6 lat później Electronic Arts pożyczyło sobie mechanikę gry, tworząc pierwszego komputerowego Space Hulka.

Lęk przed horrorem

Dalej było już tylko gorzej. W 1990 do salonów gier zawitała produkcja

Korytarze Nostromo zaczęły współgrać z seksualnymi podtekstami.

Ripley jako Pac-Man, czyli niezbyt ambitna, pierwsza w historii oficjalna gra na podstawie Obcego.

Arcade'owy Alien vs Predator. Po ciężkim dniu walki z ksenomorfami, Predator może zjeść hamburgera.

Konami, **Aliens – side-scrollerowa strzelanka,** w której wcielaliśmy się w rolę Ripley lub Hicksa. Niestety, w oczy rzucały się elementy zbyt dziwne, by przejść nad nimi do porządku dziennego. Od wielokolorowych, jaskrawych obcych począwszy, na wielkich pająkach i zombie skończywszy – nic tu nie pasowało do kanonu. I rzeczywiście, jak się później okazało, akcja gry miała toczyć się w świecie „Operation Aliens" – ostatecznie porzuconego projektu serialu animowanego o ksenomorfach... skierowanego do dzieci w wieku 6–12 lat.

Kolejne tytuły o Obcych trzymały się zbliżonej konwencji – dużo strzelania, zero horroru. Nie zmienił tego nawet „Obcy 3" Davida Finchera. Zmasakrowany na taśmie montażowej (w wyniku ingerencji studia) film mimo wszystko wracał do korzeni serii, ponownie przedstawiając Obcego jako pojedynczego drapieżnika siejącego spustoszenie w odizolowanej społeczności. Za to w grach (bo znów było ich kilka) opartych na licencji trzeciego filmu tłukliśmy ksenomorfy setkami. W każdej wersji i na każdym sprzęcie – od Game Boya, po 16-bitowe komputery – łączono platformówki i strzelanki. Poza wersją automatową, w której dostawaliśmy do ręki gnata, z którego można było pruć do fluorescencyjnych obcych. Tyle że w tym wypadku były ich nie setki, a tysiące.

Sojusz z Predatorem

Kiedy Danny Glover w sequelu „Predatora" trafił na statek kosmicznego łowcy, widzowie bez trudu dostrzegli, że wśród trofeów znajduje się czaszka ksenomorfa. To, co miało być zaledwie żartem, przerodziło się w później w arcyciekawy crossover. Nim pomysł walki Obcych z Predatorem ostatecznie pogrzebały fatalne filmy, powstał cały multimedialny projekt obejmujący książki, komiksy oraz gry. I jak nietrudno się domyślić, większość pożyczała z obu filmów nie konwencje i motywy, ale design antagonistów. A i to nie do końca.

W arcade'owym brawlerze **Alien vs. Predator** z 1994 roku Capcom sięgnął po estetykę z wcześniejszej gry Aliens od Konami, przedstawiając Obcych we wszystkich kolorach tęczy. Tak samo rzecz się przedstawiała w konsolowych wersjach AvP. Z jednym wyjątkiem. **Alien vs. Predator stworzony na konsolę Atari Jaguar przez studio Rebellion przyjął formułę FPS-a**, pozwalając odbiorcom wcielić się w kosmicznego łowcę, ksenomorfa lub ich trofeum/drugie śniadanie. Tytuł posiadał imponującą jak na tamte czasy oprawę audiowizualną, a przede wszystkim próbował choć częściowo – przez swoją skalę trudności i zawziętość przeciwników – nawiązać do horrorowego rodowodu Obcego. Przez klapę Jaguara nie zdobył należytej popularności, ale developerzy mieli jeszcze do pomysłu wrócić...

W międzyczasie ksenomorf zaliczył też występ solowy. Jeszcze w 1992 roku o dostępność licencji „Obcego" dopytywał w 21st Century Fox John Romero. Współpraca z id wprawdzie spaliła na panewce, gdy twórcy Wolfensteina zdecydowali się na bardziej piekielny setting dla swojego nowego tytułu, lecz sam pomysł FPS-a nie umarł. W 1996 Acclaim wydał **Alien Trilogy** – mroczny klon Dooma. Na konsolach (PSX i Sega Saturn) gra spotkała się z pewnym zainteresowaniem, ale na pecetach przeszła bez echa. Podobnie było również z pomysłem Mythic Entertainment, czyli nieszczęsną i szybko zapomnianą strzelanką multiplayerową **Aliens Online**. Obydwie gry, poza teksturami i sprite'ami, nie miały w sobie nic z filmowego oryginału.

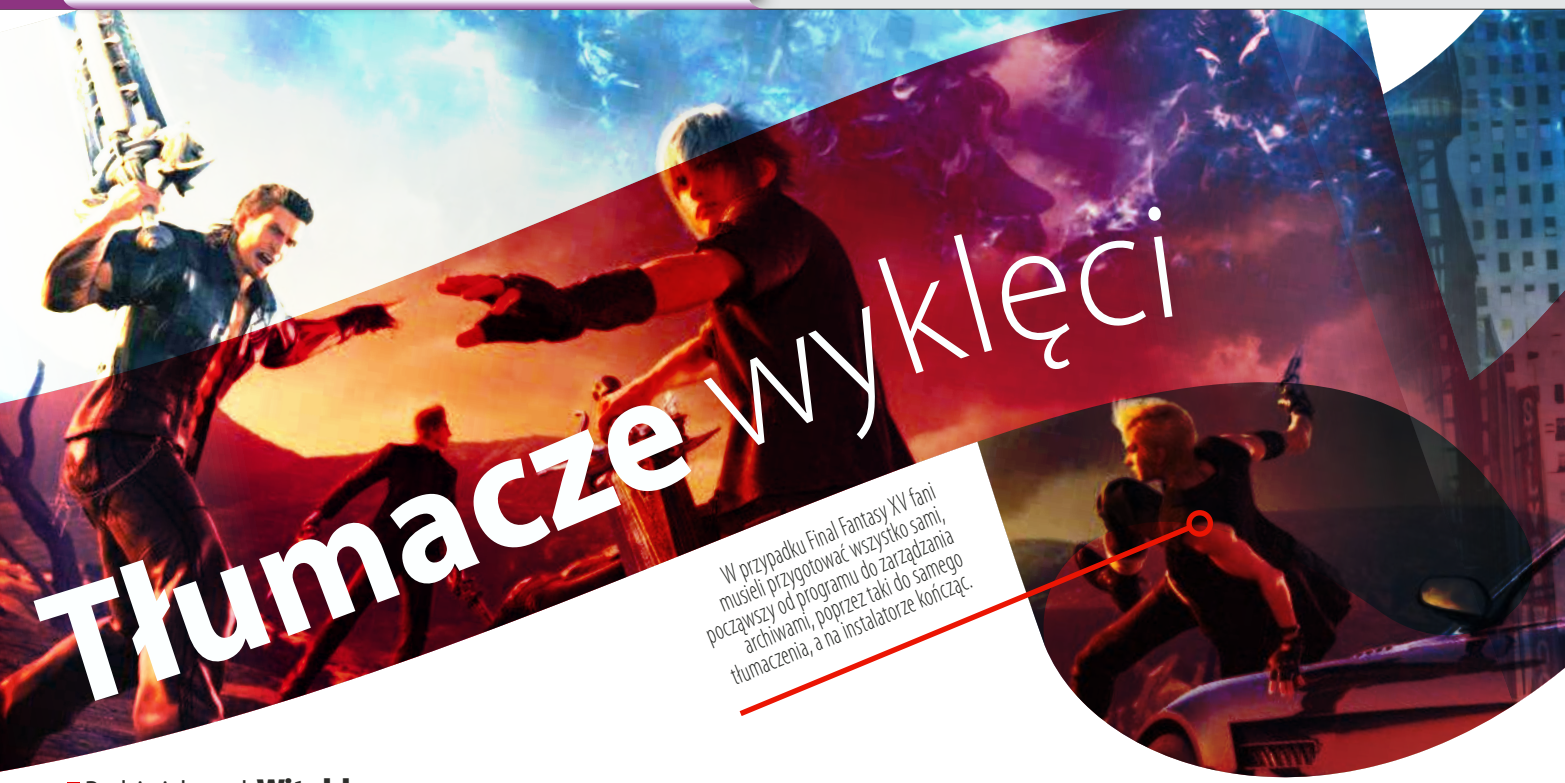
Dopiero z końcem tysiąclecia ksenomorf w FPS-ie znów zaczął straszyć. W 1999 roku Rebellion powrócił do świata Obcego i Predatora. I postawił wszystkie karty na jeden aspekt rozgrywki. Paranoję. **Aliens vs. Predator Rebellionu było grą mroczną i obezwładniająco szybką.** Obcy pędzili po suficie z prędkością bolidu F1. Predator był w swoim kamuflażu niemożliwy do zauważenia. Wszędzie było ciemno, i nigdzie nie było bezpiecznie. Człowiek bał się mrugać, ale lękał się też otworzyć oczy. I to rozwiązanie działało. Na tyle dobrze, że sprawdziło się również w stworzonym przez Monolith sequelu. Zmarnować potencjał Aliens vs. Predator udało się dopiero za trzecim razem. W 2010 Rebellion przedstawiło starcie trzech gatunków, wykorzystując engine rodem z wojskowych shooterów w rodzaju CoD-a lub Battlefielda. Śmiertelne tempo gry zniknęło, a bez niego Modern Warfare z ksenomorfami nie było już tak straszne.

Śmierć i odrodzenie

Szumnie zapowiadane **Aliens: Colonial Marines** (2013) od Gearbox Software okazała się jedną z najbardziej rozczarowujących i niedopracowanych wysokobudżetowych gier ostatniego ćwierćwiecza. Trwogi nie budziły już ksenomorfy – głupie stwory nieraz ignorowały żołnierzy, kuląc się po kątach. Zamiast tego baliśmy się ścian, na których mógł utknąć model gracza. Jakby tego było mało, Randy Pitchford ogłosił, że tocząca się na Acheronie po wydarzeniach z filmu Camerona gra jest kanonicznym elementem kinowego uniwersum! Na szczęście po zamieszaniu wprowadzonym zarówno przez filmy z serii AvP, jak i prequele Scotta nie ma to już większego znaczenia, bo samo uniwersum nie trzyma się kupy.

I kiedy wydawało się, że w kosmosie nikt nie usłyszy naszego krzyku o lepszą grę, w 2014 roku, niespodziewanie niczym chestburster z klatki piersiowej Kane'a, wyskoczył **Obcy: Izolacja**. Historia dorosłej Amandy Ripley, która w poszukiwaniu swojej matki udaje się na opuszczoną (czy na pewno?) stację Sewastopol. Tytuł zrealizowany według tych samych wytycznych, jakich trzymają się najlepsi filmowcy tworzący sequele. Początkiem procesu było pojęcie istoty oryginalnego dzieła i wydobycie jego esencji. Creative Assembly rozumiało, że ma do czynienia z horrorem. Opresja, lęk i klaustrofobia musiały być sercem ich gry. Developerzy wiedzieli też, że muszą zmienić stawkę, wprowadzić nowe elementy, a nawet podroczyć się z oczekiwaniami fanów serii, sprawić, by poczuli się niepewnie. A trzeba przecież zachować przy tym należyty szacunek dla materiału źródłowego. Długo można rozwodzić się nad mrówczą pracą twórców Izolacji, nad tym, jak zdołali odtworzyć każdy detal – od kształtu zaparzacza do herbaty po cykl życiowy Obcego. Dość powiedzieć, że **w CA mają do oryginalnego dzieła Scotta chyba większy szacunek niż on sam**.

Nade wszystko zaś twórcy gry rozumieli gdzie leżą siły i słabości medium, z którym przyszło im pracować. **Stworzyli perfekcyjną mieszaninę skradanki i horroru.** Tak jak niegdyś Scott, O'Bannon i Giger projektowali Nostromo w sposób, który miał wizualnie podkreślać główne motywy filmu, tak Creative Assembly potrafiło nawet z systemu zapisu gry uczynić element budowania napięcia. Dokonali tego, co przed nimi zrobił tylko James Cameron. Stworzyli prawdziwy sequel dla jednego z najlepszych filmów w historii. Sequel, który – tak się składa – jest grą wideo. |CDA|



Tłumacze wyklęci

W przypadku Final Fantasy XV fani musieli przygotować wszystko sami, począwszy od programu do zarządzania archiwami, poprzez taki do samego tłumaczenia, a na instalatorze kończąc.

Podziwiał zapał: **Witold**

Rodzimym graczom nie dane było zagrać w polskie wersje L.A. Noire, Life is Strange lub The Walking Dead... Zaraz, czy aby na pewno?

Chociaż dużym wydawcom na ogół opłaca się tłumaczyć swoje produkcje na polski, bywa, że tego nie robią. Powodem może być niewielki, gdy porównać z Zachodem, rynek zbytu – pod względem pieniędzy wydawanych na gry jesteśmy na 8. miejscu w Europie. Na szczęście gracze, którzy nie władają językiem Chaucera, a chcieliby poznać losy Clementine, wyprawić się do Arcadia Bay czy poprowadzić śledztwo w prochowcu Cole'a Phelpsa, nie są pozostawieni sami sobie. Ratunkiem służą fanowskie spolszczenia.

Praca vs. pasja

Zawodowcy nie mają wpływu na to, jakie tytuły polonizują – firma dostaje zlecenie i już, trzeba brać się do roboty. U amatorów sytuacja wygląda inaczej. W wywiadzie dla CD-Action Marcin „Norek" Siudak z Graj po polsku (zawodowy tłumacz, który od 11 lat przekłada gry po godzinach) mówi – *Najważniejsza w tym wszystkim jest frajda, więc tłumaczone przez nas projekty powinny podobać się większości, a najlepiej całej ekipie.*

Nieoficjalnym przekładem często zajmuje się tylko jedna lub dwie osoby, które dzielą między sobą obowiązki. Stąd mimo istnienia różnych specjalizacji zdarzają się sytuacje, gdy np. tłumacz musi zajmować się przy projekcie kwestiami technicznymi. I chociaż mogłoby się wydawać, że lepsze efekty da się uzyskać w szerszym gronie, nie wszyscy tak uważają. Em i Robin – małżeństwo zawodowych tłumaczy tworzących kolektyw zajmujący się spolszczeniami, CosmoFF (znany m.in. z przekładów Final Fantasy) – cenią sobie brak tłoku: – *Już teraz zdarzają nam się czasem gorące dyskusje na temat różnych zagadnień tłumaczeniowych. W ten sposób trwa to na pewno dłużej niż w większej grupie, ale dzięki temu nasze spolszczenia są spójne i trzymają równy poziom.*

Technicy-magicy

Translatorzy zatrudnieni przez wydawców od samego początku mają bezpośredni dostęp do materiałów, które należy przełożyć – dostarczają je sami twórcy, chociaż nie zawsze w akceptowalnej formie (bywa tak, że całość jest zrzucona do jednego excelowego pliku i nie wiadomo, gdzie kończy się jeden dialog, a zaczyna kolejny). Fani nie mają nawet tego komfortu – proces lokalizacji za każdym razem zaczynają absolutnie niezbędni technicy. **To oni stwierdzają, czy projekt jest w ogóle wykonalny** – wyszukują wszystko, co ma zostać potem przetłumaczone (w tym niektóre tekstury) i sprawdzają, czy da się to wyciągnąć z gry, a potem z powrotem w niej umieścić. – *W tłumaczeniu do X-Men Origins: Wolverine okazało się, że w cutscenkach nie damy rady wrzucić żadnego tekstu. Nawet oryginalnego. Stało się to dość późno, kiedy w zasadzie wszystko mieliśmy gotowe* – opowiada Jan Marcinkowski z GameSub.pl. To technik tworzy polskie fonty (obsługujące rodzime znaki diakrytyczne) i narzędzia do edycji zasobów gry (niekiedy wykorzystuje się gotowe programy), aby ukończone spolszczenie mogło współgrać z danym tytułem. No i opracowuje specjalny instalator, który podmieni gotowe pliki, by skończony projekt w ogóle udało się uruchomić.

Wiele projektów rozbija się właśnie na niemożności znalezienia technika – na scenie działa ich stosunkowo niewielu, a brak takiego specjalisty może wydłużyć proces o całe miesiące. Doskonale wie o tym Marcinkowski, który w pojedynkę tłumaczył w 2009 Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Z racji tego, że nie jest programistą, całość pracy robił w... Notatniku. Nie obyło się więc bez problemów. – *Niestety struktura tych plików tekstowych w Wampirze jest na tyle archaiczna, że jeden przypadkowo zjedzony znak w jednym małym pliku sprawiał, że gra albo się nie odpalała, albo wysypywała się w trakcie rozgrywki. I potem rozpoczynało się szukanie tego właściwego miejsca, porównywanie plików w WinMerge'u* (programie do porównywania plików tekstowych – dop. red.) *i cała masa innych technik, które pozwalały znaleźć pomyłki* – wspomina w rozmowie.

Kiedy są już przygotowane wszystkie materiały, przychodzi pora na najważniejszą część: tłumaczenie właściwe. Fanowski przekład jest na ogół nieco łatwiejszy niż zlecenia, z którymi mierzą się zawodowcy. Przede wszystkim dlatego, że amatorzy zwykle zabierają się za grę dopiero po jej premierze, stąd mogą bez trudu sprawdzić kontekst danej wypowiedzi, po prostu odpalając dany tytuł. U profesjonalistów wygląda to różnie: bywa tak, że tekst jest doskonale opisany i znamy nie tylko płeć, ale i chociażby emocje danej postaci, a może się zdarzyć, że nie wiadomo nawet, gdzie kończy się jedna kwestia, a zaczyna druga. Zapaleńcy z racji swojej niezależności mogą też spolszczać po swojemu. *Bez ugrzeczniania* – dodaje Siudak i za przykład podaje mi scenę z Life Is Strange, w której Chloe mocuje się z drzwiami. W pewnym momencie rzuca „Fuck you, door", co tłumacze przełożyli na „Ch** wam w klamkę" – coś, co zdaniem Norka niekoniecznie przeszłoby w oficjalnej polonizacji.

I fani, i zawodowcy napotykają podobne przeszkody. Jedną z nich są zaimki osobowe i odmiana

Jak wydawcy i twórcy reagują na fanowskie tłumaczenia? Cóż, nierzadko… wcale.

Przekład L.A. Noire, jedno z głośniejszych fanowskich tłumaczeń, zajęło BdiP 2,5 roku.

czasowników. W polszczyźnie: wyraźnie wskazują one na płeć rozmówcy. W angielskim: są zdecydowanie bardziej uniwersalne. Co prawda amatorzy łatwo sprawdzą, kim jest mówiąca osoba, po prostu włączając grę, ale co, jeżeli twórcy nie przewidzieli w ogóle takiego problemu? Marcinkowski przedstawia mi przykład z Bloodlines, w którym krótkie „Did you see that, too?" urasta do poważnego problemu. – *Gra interpretuje to jako jeden tekst, do którego jest przypisany jeden plik audio z wypowiadaną kwestią oraz gestykulacją i mimiką enpeca. Projektanci przyjęli, że domyślnie protagonistą jest mężczyzna, więc dla obydwu płci wariant tekstowy wygląda tak samo*. Jednak w języku polskim to zdanie brzmieć będzie „Też to widziałeś?" lub „Też to widziałaś?". – *Pomimo tego, że różnią się tylko jedną literką, gra zinterpretuje je jako dwa różne teksty. Ale plik audio, gestykulacja i mimika są przypisane tylko do męskiego protagonisty. Jaki jest efekt? Ano taki, że jeśli gramy kobietą, to wyświetli się kwestia enpeca, ale on sam nic nie powie, będzie stał jak skała.* Jedynym rozwiązaniem było zamienienie tego typu zdań na uniseksowe (w przytoczonym przykładzie: „Widzisz to, co ja?").

Problemem bywa też różnica w długości słów, które w polskim są niejednokrotnie dłuższe niż w angielskim i nie mieszczą się przez to w ramkach na tekst. Na ogół rozwiązanie jest proste: tłumacz szuka tzw. pointerów, które wskazują grze, gdzie zaczyna się dana kwestia do wyświetlenia. Określają one maksimum znaków, jakie zmieści się w polu. Trzeba je zmienić, bo w przeciwnym razie jeśli choćby jedno polskie zdanie będzie dłuższe niż angielski oryginał – tekst się „wysypie".

W swoim tempie

Duże trudności rodzi nieformalność całego procesu. Zdarza się, że ktoś nagle przerywa robotę i rzuca cały projekt – często bez słowa. Takie doświadczenia miała ekipa odpowiedzialna za Europę Universalis IV. Przy tytule Paradoksu było tak dużo do zrobienia, że większość tłumaczy po prostu na jakimś etapie się poddawała, a całość udało się ukończyć tylko dzięki małej grupce najwytrwalszych. Stąd np. Graj po polsku zapowiedziało, że nie zajmie się Imperatorem, nową produkcją studia, ponieważ po prostu nie ma na to mocy przerobowych.

Dodajmy, że **fanów nie gonią żadne terminy**. – *Ma to sprawiać wszystkim przyjemność, a zatem nikt nikogo do pracy nie zmusza,* mówi Norek. Faktycznie, świetna lokalizacja L.A. Noire od zespołu BdiP powstawała 2,5 roku, a do pobrania była dopiero na cztery lata po premierze tytułu. Z kolei spolszczenie ostatniego Final Fantasy zajęło CosmoFF rok – rekordowo krótko, patrząc na objętość tekstu, ale wciąż dostaliśmy je ponad dwa lata po wyjściu samej gry. Zresztą długi czas oczekiwania wynika także ze wspomnianego braku kontaktu z twórcami tytułu – *Podczas tłumaczenia Final Fantasy X na PS2 nie mogliśmy „rozgryźć" palet kolorów do niektórych grafik użytych w grze* (jest to o tyle ważne, że bez ich znajomości nie da się zmodyfikować tekstur, żeby dobrze wyglądały w wersji ostatecznej – dop. red.). *Rozpracowanie ich zajęło, z przerwami, jakieś 3-4 lata* – mówią mi Em i Robin.

Bywa zresztą, że projekt wymaga dodatkowej pracy nawet na kilka miesięcy po publikacji. Wszystkiemu winne aktualizacje. Przykładowo przy Final Fantasy XV developerzy z każdym kolejnym patchem dodawali do gry górę nowego tekstu – jednocześnie świeże treści nie zawsze pojawiały się na samym końcu pliku zawierającego scenariusz i trzeba je było wyszukiwać „ręcznie". Jeszcze większy problem występował przy Firewatchu, w którym każda kolejna aktualizacja całkowicie „wysypywała" fanowskie tłumaczenie.

Jak reagują wydawcy czy twórcy na działalność amatorskich zespołów tłumaczeniowych? Cóż, nierzadko... wcale. – *Zupełnie nie interesują się naszą działalnością, często nas olewają, nie odpisują, zbywają* – skarży się Norek i ma sporo racji, bo przecież **praca takich zapaleńców jak on pomaga w sprzedaży tytułu**. Zlokalizowane gry docierają przecież do szerszego grona odbiorców, którzy niekoniecznie odważyliby się grać w obcym języku w np. rozbudowanego erpega z archaiczną składnią. Z drugiej strony nikt nigdy nie sprawia problemów i nie próbuje zablokować prac – bo i tak naprawdę po co? Fani przerywają tłumaczenie tylko wtedy, gdy okazuje się, że wydawca zapowiada spolszczenie bądź… gdy zajmuje się nim inna amatorska grupa.

To nie jest ostatnie słowo

Mogłoby się wydawać, że kiedy zdecydowana większość tytułów pojawia się na rynku z polską wersją językową, czas fanowskich tłumaczeń powoli mija. Przeczyć temu mogą liczne przedsięwzięcia, którymi zajmują się scenowi zapaleńcy: GameSub kończy przygotowywać nową polonizację pierwszego Bloodlines, CosmoFF kontynuuje prace nad kolejnymi DLC do Final Fantasy XV, a Graj po polsku wypuści niedługo łatkę spolszczającą ostatni sezon The Walking Dead. Wśród starych wyjadaczy panuje jednak opinia, że lepiej już było – młody narybek niekoniecznie garnie się do tego typu zabawy, a weterani sceny tłumaczeniowej nie mają już na swoją pasję tyle czasu co dawniej. Mimo to nie tracą oni ochoty do pracy. – *Mamy wielu wiernych fanów, którzy zawsze mają dla nas dobre słowo, nawet jeśli zaliczamy ogromne opóźnienia w projektach* – mówi Norek. – *Chyba większość z nich rozumie, że nie mamy już 20 lat.* Jedno jest pewne: tak długo, jak będą potrzebne polskie wersje gier, znajdą się zapaleńcy, którzy je dla nas przetłumaczą. |CDA|

Szybkie trupy

Nie wszystkie fanowskie spolszczenia są spóźnione. W 2012 obchodzące wówczas trzylecie działalności Graj po polsku ogłosiło, że prace nad lokalizacją kolejnych odcinków The Walking Dead będą się zaczynać w dniu ich premiery. Dzięki przekładowi Tales from Monkey Island kolektyw miał już doświadczenie z silnikiem Telltale (który niewiele się zresztą zmieniał – co dla tłumaczy było błogosławieństwem). Gotowe spolszczenie trafiło do internetu już 13 maja – 18 dni po premierze, co było rekordowym wynikiem. A wszystko to z nieodzowną korektą i testowaniem, czyli ostatnimi etapami tłumaczenia.

Ekspresowe tempo prac nad przekładem pierwszego sezonu The Walking Dead jeden z autorów przypłacił wizytą w szpitalu.

Grafika: 123RF/Kanstantsin Prymachuk

Ten moment, gdy dochodzisz do wniosku, że życie singla było całkiem fajne, ale zaproszenia już rozesłane, wódka kupiona, sala wynajęta... Zaraza!

POŻEGNANIE BIAŁEGO WILKA

Wybiera się na wesele: **Smuggler**

Chyba każdy, kto zaliczył Wiedźmina 3 wraz z dodatkami, pamięta to przejmujące uczucie pustki po jego przejściu. Bo to naprawdę był koniec, nic więcej się nie wydarzy, a my nigdy nie poznamy dalszych losów Geralta, Ciri, Eskela, Jaskra...

Zwykle kończyło się na parodniowej melancholii. Ale byli i tacy fani (i to z Polski!), którzy stwierdzili, że zamiast pogrążać się w apatii – trzeba działać. Ta gra powinna doczekać się soczystego epilogu, kończącego niedomknięte wątki (i to nie tylko te pierwszoplanowe). Lecz miast bombardować Redów płaczliwymi mailami typu „zróbcie to!", zespół modderów zakasał rękawy i w 2015 rozpoczął pracę nad opartym na technologii Wiedźmina 2: Zabójców królów. Bo tej właśnie części gry Redzi udostępnili RedKit, czyli narzędzie umożliwiające tworzenie złożonych modów, a do W3 nie... Wiele wskazuje na to, że efekty ich prac poznamy jeszcze w tym roku(*).

Kanon, głupcze!

Mimo oparcia gry na silniku drugiej odsłony w Pożegnaniu **wykorzystano modele postaci z Wiedźmina 3**, które przeniesiono do „dwójki". „Przeniesiono" brzmi może prosto i szybko, ale w praktyce nad każdym bohaterem należało posiedzieć dobrych kilkanaście godzin, by przeszczep się przyjął. Przy okazji część poddano znaczącym przeróbkom (np. Ciri ma teraz rozpuszczone włosy w kolorze „mysi blond" i zupełnie inne ciuszki. Dodajmy też, że nie zadowoliła się jednym strojem na wszystkie okazje). Warto w tym miejscu podkreślić, że **twórcy przykładają ogromną wagę do spójności z kanonem**, z naciskiem na to, co zostało powiedziane w książkach. („Twórczość Sapkowskiego każdy z nas dobrze zna i obudzony w środku nocy potrafi wyrecytować całą historię barona Freixeneta i przytoczyć z 10 powodów, dlaczego książę Agloval to ch**" – śmieje się jeden z modderów). Stąd też Triss ma teraz złocisto-kasztanowe loki (a nie rude), w dodatku zawsze rozpuszczone, Eredin ma zielone oczy, a w uzębieniu elfów próżno wypatrywać kłów, itd.

Fabuła

Zanim jeszcze pojawił się pierwszy tom wiedźmińskiej sagi, Sapkowski z lekka zadrwił sobie z fanów Geralta, publikując opowiadanie „Coś się kończy, coś zaczyna" (jeśli go nie znacie, to możecie za darmo i legalnie przeczytać je tutaj: **bit.ly/WeseleG**), w którym przedstawił... finał pięcioksięgu. Czyli opowiedział o ślubie Geralta i Yennefer. (Sam autor uznaje je za niekanoniczne; ot, taki literacki żart. Ale fani dostrzegą w nim ciekawe wątki, pokazujące, że już wtedy, w 1992, Sapkowski z grubsza wiedział, jak potoczy się akcja cyklu).

KTO, SKĄD I JAK?

Modyfikację tworzą teraz trzy osoby, obecnie mające 26, 25 i 22 lata, znające się od dawna. Nie jest to ich pierwszy mod, bo ta sama ekipa opracowała „Pożegnanie Białego Wilka" do pierwszego Wiedźmina. Nie są też amatorami, bo dwóch obecnie jest związanych z gamedevem.

Oczywiście korzystają ze wsparcia sporej grupy innych, w tym kilku tłumaczy, wliczając w to Filipa Aletha Ženíška, który miał udział w tłumaczeniu W2 i W3 oraz był nadrzędnym tłumaczem dodatków do W3. (Mod ma już 6 wersji językowych!). Jako że ekipa mieszka dość blisko siebie, to nie ma tu większego problemu ze spotkaniami, na których omawiają dalsze prace... i, ehm, integrują się. Ale że mamy XXI wiek, to głównie kontaktują się z sobą elektronicznie, via Slack, gdzie mają założone kanały, osobne dla technicznej i fabularnej strony modyfikacji i osobne dla tłumaczy. Do tego korzystają z archiwum na Dysku Google, gdzie trzymają wszelkie materiały, testowe nagrania, scenariusze.

Coś się kończy, coś zaczyna.

Nowe szaty i (fryzura) cesarzowej Cirilli.

DZIENNIK JASKRA

W trakcie rozgrywki będziemy mogli poczytać sobie dziennik Jaskra, komentującego to, co wydarzyło się między Dzikim Gonem a Powrotem Białego Wilka, jak też wspominającego „stare, dobre czasy". Ot, dla przykładu: „Kiedy umilałem jej wieczór, grając zaadaptowane przeze mnie »Dla Aelissy«, wręcz rzuciła się na mnie! Nie twierdzę, by było to coś niezwykłego, gdyż często doświadczam sporej atencji płci przeciwnej, wliczając w to spontaniczne ataki drapiące i gryzące, jednakowoż przyznam, że jej paznokcie i zęby były równie okazałe, jak mój talent. Słowem, nigdy większych nie widziałem".

AELIGO WIŁKA

Tekst stał się inspiracją dla twórców moda. Podkreślam jednak – tylko inspiracją. Zaczerpnięto z niego ideę hucznego weseliska i kilka zdarzeń, które miały podczas niego miejsce (np. kłótnia dopplera Dudu z Borchem), wplatając w to wydarzenia i postacie z gradaptacji, książek AS-a (włącznie z opowiadaniami) oraz dorzucając sporo od siebie. Wedle autorów nawet 80% wątków to ich własne pomysły.

Alternatywne zakończenie sagi o Wiedźminie, stworzone przez polskich fanów.

Kto i gdzie?

Większość akcji rozegra się w Kaer Morhen i okolicach, ale będą też zupełnie nowe lokacje, jak choćby zamek Camelot (tak, ten znany z opowieści arturiańskich o rycerzach Okrągłego Stołu). Obok kanonicznych bohaterów z trylogii Redów, **spotkamy też postacie niewystępujące w grze, ale znane z książek**, m.in. syrenę Sh'eenaz, księcia Aglovala, odporną na alkohol Freyę, Borcha Trzy Kawki wraz ze swą zerrikańską obstawą, jednorękiego Jarre'a, barona Freixeneta wraz z brokilońską żoną oraz gnoma Percivala Schuttenbacha. Pojawi się nawet Feldmarszałek „...rrrrrwa mać!" Duda. Zapowiedział się również Regis oraz Saskia i Iorweth. A że będzie tam i Roche, to czeka nas niewątpliwie sporo ciekawych interakcji… Szczególnie, że i Dziki Gon wpadnie złożyć życzenia. Dość chłodne, jak mniemam. Nie zabraknie obsadowych świeżynek, w tym brodatego wiedźmina Bjarne'a ze Skellige (reprezentant szkoły Niedźwiedzia, w pełnym ekwipunku), który jako towarzysz Eskela odegra niemałą rolę w jednej z opowieści. Autorzy obiecują **aż pięćdziesiąt znaczących dla fabuły moda bohaterów!** Wszyscy zostaną oczywiście starannie opisani w glosariuszu. (Żeby uniknąć fabularnego zamieszania z taką masą wątków, twórcy podzielili się postaciami, tzn. każdy prowadzi kilkoro przydzielonych mu bohaterów/bohaterek „od A do Z", by było to spójne).

Jedno wesele i liczne dzikie zgony

Akcja „Pożegnania" zamyka się w trzech dniach. W ich trakcie – jak czytamy w oficjalnym opisie – „zobaczycie powroty najbliższych przyjaciół, zaskakujących gości, ciekawe opowieści oraz... niejedną historię miłosną". **Każda doba będzie osobnym rozdziałem** z nieco odmiennym klimatem**.** Pierwszego dnia mamy uczestniczyć w wieczorze kawalerskim Geralta. Jeśli pamiętacie wiedźmińską popijawę w Kaer Morhen (a także imprezę Sheparda w DLC Cytadela do Mass Effecta 3), to już wiecie, czego się tam spodziewać. Chlanie, męskie rozmowy, no i oczywiście sporo okazji do bitki, dalszej wypitki, kłótni, wzruszenia i śmiechu. Dzień drugi – wyciszenie: leczymy kaca, uczestniczymy w weselu Geralta, poromansujemy (tak, będą dodatkowe wątki miłosne, bo musicie wiedzieć, że nie będziemy tu sterować tylko Geraltem).

Trzeciego dnia zrobi się rzewnie, bo skupimy się na pożegnaniach. **Każda najważniejsza postać dostanie swoje pięć minut** (plus epilogi omawiające ich dalsze losy). Warto też wsłuchiwać się w dialogi enpeców, w które wpleciono sporo ciekawych informacji na temat wiedźmińskiego świata i zamieszkujących go istot. Przykładowo jedna z driad będzie miała okazję porozmawiać z druidem Myszoworem o przyszłości Brokilonu. Scenariusz uzupełniają retrospektywne opowieści, dające możliwość stworzenia historii szkatułkowej (czyli oddzielnej i samodzielnej opowieści wewnątrz głównej linii fabularnej), dzięki czemu możemy przejąć kontrolę nad Ciri i Eskelem. »

– Pogadajmy, Bjarne, jak wiedźmin z wiedźminem.
– Znaczy co, mam polać siwuchy?

Nie tylko gadamy

Nie znaczy to, że rozgrywka (włącznie z polowaniem na potwory) znajdzie się w odwrocie. Będzie sporo okazji do dobycia miecza. System walki drugiego Wiedźmina został zresztą przez twórców poprawiony – przykładowo wyeliminowano turlanie się Geralta, wstawiając w to miejsce znane z Dzikiego Gonu „piruety", dodano też kontekstowy skok przez przeszkody. System dialogów również został zmodyfikowany tak, by był mniej statyczny i bardziej przypominał ten z części trzeciej (aktywna praca kamery, dodatkowe animacje postaci). **Niestety, postaci nie zdubbingowano** (koszt wynajęcia aktorów z gry był – z punktu widzenia twórców – wręcz astronomiczny). Pocieszę was jednak, że oglądając roboczą wersję gameplaya (**bit.ly/Wesele_gam**), aż się słyszy w głowie te głosy...

Autorzy zdają się nieźle czuć poetykę książek i gier; stąd **klimat Wiedźmina wylewa się z ekranu** niczym mahakamski spirytus. Niektóre dialogi są naprawdę bardzo, bardzo „sapkowskie" i pewnie dołączą do tych kanonicznych. (Eskel, gdy nakryto go z Triss: „Potrzebowała ramienia i oparcia". Zoltan: „...A znalazła kuśkę"). Cieszy również znana z produkcji Redów zabawa konwencją, chociażby liczne popkulturowe odniesienia. Jeden z questów nosi tytuł „Jak wytresować smoka", a parę dialogów w nim to odzywki z popularnego polskiego sitcomu. Jest też utopiec o swojskim imieniu Janusz, który bardzo lubi wodę... ognistą. To oczywiście tylko drobna cząstka tego, co przygotowano.

Czy wiesz, że...

Podczas tworzenia dialogów postacie są zastępowane przez placeholdery, tu modele Saskii i Roche'a. Jak wspominają twórcy, widok Sali balowej, pełnej Roche'ów i Saskii – bezcenny.

Problemy, problemy!

Tworzenie takiego moda jest bardzo pracochłonne. Samo Kaer Morhen zajęło grafikowi ponad 600 godzin, podczas których dosłownie przerysowywał zamek lokacja po lokacji, mając w jednym monitorze odpalonego Wiedźmina 3, a w drugim edytor Wiedźmina 2. Ale to nie koniec problemów. Bowiem **twórcy mają do dyspozycji tylko to, co już jest w Wiedźminie 2,** tzn. mogą wykorzystywać już gotowe animki i cutscenki, ale nie są w stanie dodać choćby jednej nowej klatki. To zmusza ich do wykonywania niesamowitych „akrobacji", by uzyskać zamierzony efekt, np. w „Pożegnaniu" pojawiają się nieobecne w Wiedźminie 2 konie. Jakim cudem? Bo wykorzystano istniejące już animacje... jeleni, na które nałożono „końskie" tekstury. (Niestety, nie można ich dosiąść).

W wypadku cutscenek używa się ujęć z W2, ze zmienionymi postaciami i otoczeniem. Dla przykładu, w umieszczonym na YT gameplayu jest przerywnik, w którym na ramieniu Yarpena ląduje papuga, czyli Feldmarszałek Duda. W oryginale było to ujęcie z mającą postać sowy Filippą Eilhart. A w samej rozgrywce Duda wykorzystuje szkielet i animacje ruchu gołębia.

Va faill, Gwynbleidd!

W „Pożegnaniu" możecie się spodziewać gameplaya zbliżonego długością do „Serc z kamienia" (ok. 10-15 godzin), z możliwością alternatywnego rozgrywania niektórych questów (nasze decyzje mają wpływ na ich przebieg), oraz aż **trzech różnych zakończeń**. Cytując Jaskra: „I ja tam byłem, miód i wino piłem. Wesele tej dwójki najbliższych mi ludzi było najbardziej niezwykłym z wesel, które zaszczyciłem swoją obecnością. (...) Nie potrafię tego podsumować inaczej niźli przez stwierdzenie, że były to najintensywniejsze trzy dni mojego życia".

Prywatnie jestem uczulony na wesela i unikam ich, jak tylko mogę. Będzie to jednak pierwsze (własnego nie liczę!), którego nie mogę się doczekać. I już dziś wznoszę krasnoludzki toast ku czci nie tak znów całkiem młodej pary: „na pohyb... eeee... kolejnych 100 lat!". |CDA|

...BO TAK!

Z przyczyn prozaicznych (czytaj: wielość możliwych wariantów spowodowałaby, że praca potrzebna do realizacji dodatkowych dialogów, cutscenek itd. przerosłaby siły twórców) nie przewidziano importu stanów gry z trzeciego Wiedźmina. W efekcie: wszystkie znaczące decyzje z trylogii i ich konsekwencje zostały w Pożegnaniu odgórnie narzucone. Jeśli zatem zdarzyło się wam ubić jakąś istotną postać (Letho, Keira), nie zdziwcie się, jeżeli się na nią natkniecie. A ludzie z #teamTriss mogą tylko zgrzytać zębami... albo stworzyć własnego moda.

I na co się gapisz, Yarpen. W oczy jej spójrz, w oczy!

(*) Najprawdopodobniej w grudniu 2019, ale tej informacji nie widzieliście, ona w ogóle nie istnieje i absolutnie nikt jej oficjalnie nie potwierdzi, gdyż „wypsła" się pewnej osobie przy drugiej butelce Jaskółki.

Czerwcówka

Na tydzień trybikiem w maszynie kultury hype'u staje się: **spikain**

Baterie naładowane.

To prawda, że praca pismaka od gier bywa nieznośna. Wcale nie robi mi się ciepło na sercu, kiedy wspomnę czołganie się do napisów końcowych pięćdziesięciogodzinnego crapa czy rozpaczliwe próby dotrzymania morderczych terminów. W przypadku naczelnego CD-Action to też często więcej papierkologii i zarządzania niż faktycznego grania. Ale nie wierzcie branżowym marudom – **gry to wciąż gry. Trudno o pracę tak zróżnicowaną i tak fascynującą**. A targi E3, które właśnie przeżyliśmy, to najlepsza jej część.

To kilka dni w roku, na które czekam podekscytowany jak dziecko na Boże Narodzenie, choć jestem około trzydziestolatkiem i być może już mi nie wypada. A wierzcie mi, kiedy mówię, że nie ma lepszego sposobu na spędzanie E3 niż... ciężka praca.

Nie ma lepszego sposobu na spędzanie E3 niż... ciężka praca.

Od sześciu lat w czerwcu wracam do tego samego zwyczaju – choć sporo się w tym czasie w moim życiu zmieniło, **od działania podczas E3 na cdaction.pl odciągnęłaby mnie chyba tylko klęska żywiołowa**. Jeszcze przed pierwszymi konferencjami robię przerwę w pracy nad nadchodzącym numerem CDA (za to, że przez jakiś czas może ona odbywać się na swego rodzaju autopilocie, mogę tylko być wdzięczny redakcji). Wprowadzam organizm w odpowiedni cykl dnia i nocy (tj. dzień zaczyna się tak o 13.00, a kończy w okolicach 5–6.00 rano), żeby choć trochę dostosować się do lokalnego czasu Los Angeles. W końcu nie możemy nie relacjonować na żywo tak ważnych wydarzeń jak konferencje Bethesdy (poniedziałek, 2.30) czy Square Enix (wtorek, 3.00) – a jest to praca bardzo intensywna, oparta na całkowitym skupieniu przez godzinę, czasem dwie, niekiedy trzy.

Banjo!

Przed konferencjami dzielimy się – w tym roku ja, Ninho, Witold i przez chwilę Bastian – obowiązkami podczas streamów. Standardowo jedna osoba robi tekstową relację na żywo, a pozostali w tym czasie newsują. Z roku na rok jest coraz ciężej, bo najwięksi organizatorzy konferencji (zwłaszcza Microsoft, Nintendo i nieobecne w tym roku Sony) zorientowali się, że najefektywniejsza jest strategia „trailer za trailerem" – newsy muszą więc często powstawać w dwie-trzy minuty. A przygotowanie takiego wpisu składa się z kilku kroków – to nie tweety czy posty na Facebooku.

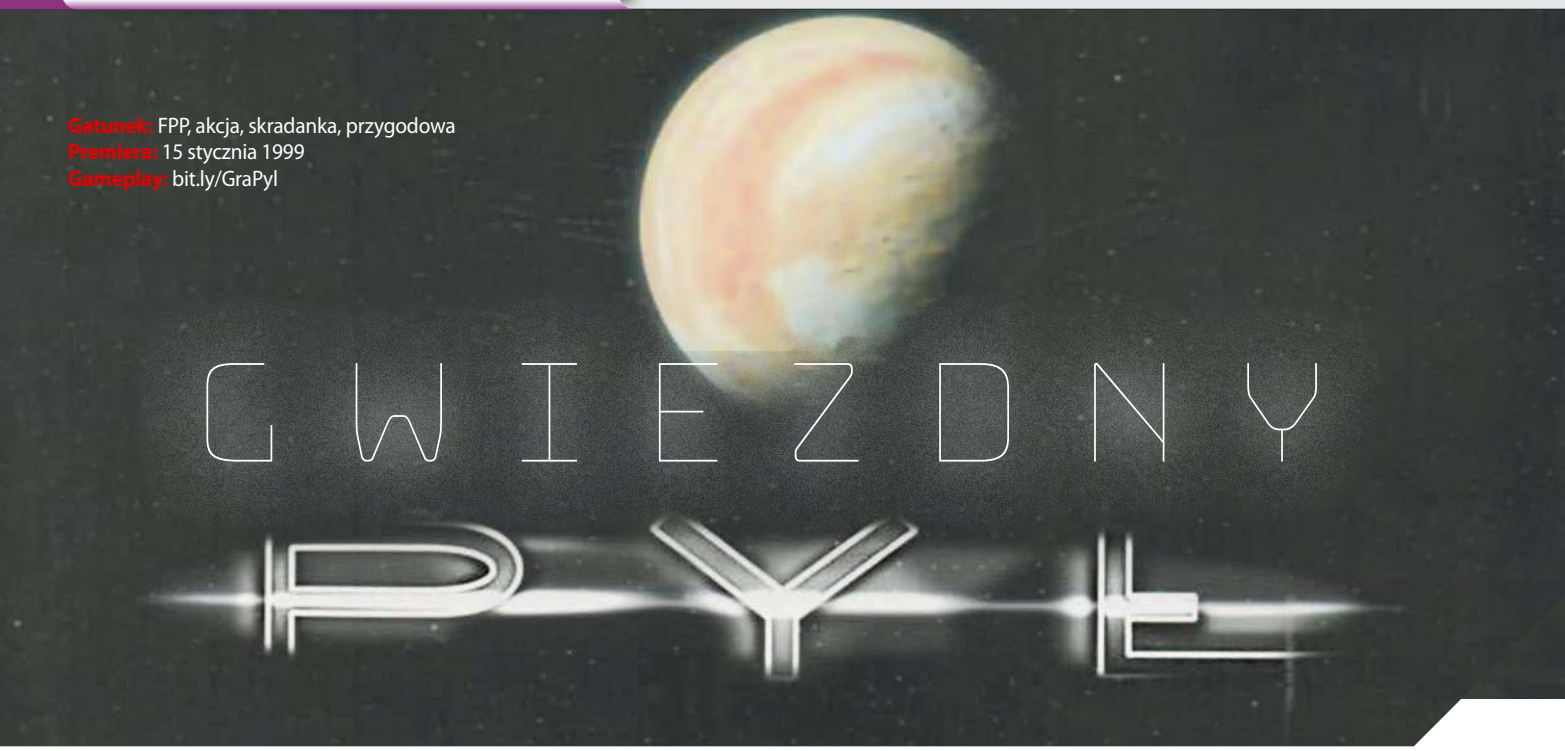
Takie zamieszanie sprawia, że znacznie mocniej przeżywa się E3. Jest też świetnym zastrzykiem wiedzy – może nie głębokiej, ale rozległej, bo w ciągu kilku dni każdy z nas pisze o kilkudziesięciu grach, a w trakcie samych konferencji nie możemy pomijać żadnych ważnych informacji. No i na bieżąco, w wolnych sekundach, dowcipkujemy sobie na redakcyjnym czacie i omawiamy to, co akurat się dzieje – z samych tych rozmów dałoby się pewnie stworzyć całkiem atrakcyjny materiał do CD-Action, choć oczywiście większość dialogów ogranicza się do: „Ja robię Wiedźmina". „To ja wezmę Panzer Dragoon". „CZYTO JEST BANDŻO?". „Boże, czy oni naprawdę nie mogą wrzucać od razu tych trailerów na oficjalny kanał?". „Wrzucać to od razu na Fejsa?". „Fuck, ale tempo narzucili". „Jaka tam była data premiery?". „Tego nie róbcie, to stary trailer jest". „LOL, pełna nazwa tej gry naprawdę brzmi Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age – Definitive Edition".

Jasne, że Keanu

W ciągu tych kilku najbardziej hardkorowych dni w roku na cdaction.pl powstaje ponad 200 newsów, prawie wszystkie bezpośrednio związane z E3. Z punktu widzenia czytelnika: nie sposób się w tym nie pogubić. Z punktu widzenia osoby odpowiedzialnej za ten bajzel: trzeba zrobić tak, żeby czytelnik mógł się odnaleźć – to znaczy potrafił dotrzeć do tych treści, które go interesują. Zawsze na bieżąco uzupełniamy więc zbiorczy spis, w którym linkujemy (chronologicznie) do konkretnych newsów, a po wszystkim publikujemy go w jeszcze jednej formie – alfabetycznej. Dzięki temu w kilka(dziesiąt – zależnie od potrzeb) minut czytelnik może nadrobić wszystkie obchodzące go informacje.

A jakie to właściwie informacje? W tym roku najpopularniejsze były oczywiście newsy o Cyberpunku (szczególnie ten z Keanu i datą premiery), oprócz nich wspomniany wpis agregujący newsy, a także same relacje z konferencji (zwłaszcza tych firm, których nazwy kończą się na „Soft"). Oraz, co ciekawe, Minecraft Earth, które jakimś cudem przebiło popularnością nawet Baldur's Gate III, Avengersów czy Upadły zakon.

Ja sam wychodzę z E3 z pokaźną listą gier, których rozwój zamierzam uważnie śledzić. Jakich – odsyłam do GameWalkera na początku naszej relacji z targów. Już teraz zaczynam odliczać do 9 czerwca 2020. E3 to masa okazji, żeby dać się nabrać PR-owej gadce, z zażenowania skryć twarz w dłoniach i porozmawiać o grach, które już zapowiedziano, choć nawet jeszcze nie rozpoczęła się produkcja. I choć ostatecznie trzeba odczynić zły urok korporacyjnych sztabów marketingowych i spojrzeć na to wszystko trzeźwym okiem Poważnego Pana Dziennikarza – to za rok znowu będę mógł na kilka dni stać się dzieckiem. I oby ta tradycja nigdy nie przeminęła. |CDA|



Gatunek: FPP, akcja, skradanka, przygodowa
Premiera: 15 stycznia 1999
Gameplay: bit.ly/GraPyl

„Z Pyłu powstałeś, w biznesmena się obrócisz" – głosi: **Smuggler**

Przed wami pierwszy polski FPS w pełnym 3D, w dodatku mocno wyrastający poza ówczesny kanon gatunku i stworzony przez zaledwie cztery osoby. Smutne, że ów tytuł szybko i tak bardzo popadł w niepamięć(*), że nie ma nawet swego hasła w Wikipedii... W 20 lat po premierze – odkurzmy Pył!

Było ich czterech, z czego trójka znała się jeszcze ze szkoły średniej. Jeden z nich, Jarosław „Hobbit" Świerczek, rocznik 1974, już w podstawówce tworzył planszówki na tyle dobre, że zdobywały nagrody w konkursach organizowanych przez Świat Młodych, popularne w PRL czasopismo dla nastolatków. Swą pierwszą grę (przygodową paragrafówkę) napisał, mając 14 lat, w Basicu, na ośmiobitowym Atari kolegi. Potem, w technikum, wszedł w posiadanie praktycznie nieznanego w Polsce Sharpa MZ 700. Nie mógł zdobyć na niego żadnych gier, czy to oryginalnych, czy pirackich. Zatem sam je zaczął sobie pisać. Zrobił nawet klona amigowskich Lemmingów! Ale że nie radził sobie z grafiką i muzyką, poprosił o pomoc dwóch zdolnych kolegów z klasy. Tak się zaczęła historia studia nazwanego później e-People.

...No to Chlast!

Na studiach do ekipy dołączył czwarty „muszkieter". W 1994 stworzyli logiczną grę Thaurus, na Amigę i PC, wydaną przez Atares w nakładzie 2 tys. egzemplarzy. W tym czasie Świerczek zafascynowany grami id-Software godzinami analizował engine Wolfensteina i Dooma, by zrozumieć zasady ich działania. Jak już to ogarnął – napisał własny silnik. Nazwał go „Chlast". *(„Chodziło mi o słowo odnoszące się do szybkiego wrzucania czegoś na ekran. Od »chlasnąć farbą na płótno«")*. Gdy pokazał go kumplom, ci opowiedzieli mu scenariusz, jaki wymyślili do „gry swoich marzeń". (Patrz: ramka obok). – *Chłopaki zapaliły się, twierdząc, że skoro jest i pomysł, i technologia, to musimy tę grę zrobić. Trzeba było jeszcze tylko poszukać pieniędzy na produkcję...* – wspomina programista.

Michał Meiser, jednen z grafików e-People: – *Pierwszy kontakt z gdańską spółką Nexus nastąpił, zdaje się, w 1996, albo na początku 1997. Kiedy byliśmy na targach Komputer-Expo, oni demonstrowali zaawansowany projekt swej gry – coś w rodzaju bardzo rozbudowanej prerenderowanej przygodówki, jak Myst.* (Chodziło o Tuguli – Wieżę aniołów. Gra nigdy nie została wydana – dop. Smg). *Wtedy pokazaliśmy im próbkę wczesnego silnika 3D Jarka, zrobiło to na nich wrażenie.* A Świerczek dopowiada: – *Po paru miesiącach milczenia odezwali się, że są zainteresowani współpracą.*

CALL OF DUSTY

Fabuła Pyłu to efekt fascynacji autorów gry fantastyką naukową – tak książkową (wśród źródeł inspiracji wymieniają m.in. cykl „Fundacja" Asimova oraz „Szpital kosmiczny" White'a), jak i filmami – od „Obcego", przez „Mad Maksa", po „Gwiezdne wojny".

Jest rok 2798, potężne ziemskie Imperium jest w fazie rozkładu, targane dziesiątkami lokalnych konfliktów. Fabuła opowiada o żołnierzu z rozbitego oddziału, który trafia na księżyc zwany Areną, krążący wokół gazowego giganta, będący w czasach świetności Imperium rodzajem planetarnego megapoligonu. Obecnie Arena jest jedną wielką ruiną, pełną zmutowanych form życia, opuszczonych baz i porzuconego sprzętu wojskowego, będącego łakomym kąskiem dla wszelakiego tałatajstwa spod ciemnej gwiazdy. A jednocześnie pułapką, bo dostać się na nią jest z wielu powodów dużo łatwiej niż ją opuścić.

– Pył pustynnej planety miesza się z pyłem starych wojen na niej toczonych, jak i pyłem pokrywającym infrastrukturę i artefakty, jakich poszukują różne grupy interesów. I też metaforycznie, bo na miejscu zsyłek różnych buntowniczych sił, po ich konfliktach i ważkich interesach po latach został jedynie pył. Sam gracz zresztą też jest tylko pyłkiem w trybach przeznaczenia – wyjaśnia mi genezę tytułu Jarosław Świerczek.

Kokpit Walkera.

Co oferował Pył? 16-bitową grafikę w pełnym 3D, 17 leveli, 4 główne lokacje (w obrębie baz) plus etap rozgrywany nocą na powierzchni Areny. Animowane intro i cutscenki. Dynamiczne oświetlenie, możliwe do zniszczenia otoczenie (w tym źródeł światła), przestrzenny dźwięk z takimi bajerami jak m.in. efekt Dopplera (czyli zmiana wysokości dźwięku, w momencie gdy się on zbliża lub oddala – przypomnijcie sobie np. mijającą was karetkę pogotowia na sygnale), 20 rodzajów wrogów, nie wliczając w to fauny i flory Areny, możliwość interakcji (dialogi) z enpecami oraz zagadki logiczne. No i ciekawą fabułę.

A skoro o niej mowa, dodać należy, że pierwotna wersja scenariusza zakładała, że gracz będzie w grze poruszał się we wnętrzu walkera, będącego czymś pośrednim pomiędzy niedużym mechem a wspomaganym pancerzem. Potem, z przyczyn niezależnych, całkowicie z niego zrezygnowano. Ale zaprojektowane elementy jego kokpitu zostały wykorzystane do opracowania interfejsu, z charakterystycznym bocznym celownikiem-noktowizorem, który pierwotnie był częścią szybkostrzelnego działka, będącego na uzbrojeniu walkera.

(*) Nie dotyczy enkiego, który wspomina ją z wielkim sentymentem, i rosyjskich graczy retro, wśród których Pył ma status gry kultowej, co dziwi tym bardziej, że nigdy nie wydano jej w Rosji.

Charakterystyczny boczny celownik karabinu w trybie snajperskim. Grafika faktycznie nieco w klimatach Quake'a.

NIE POGRACIE...

Dziś Pył jest praktycznie niegrywalny, gdyż większość współczesnych maszyn jest na to... za słaba. Tak jest, bo muszą emulować działanie akceleratora grafiki 3DFx (gra obsługiwała tylko API Glide), co bardzo obciąża procesor i powoduje odczuwalne „klatkowanie".

Gordon Freeman po roku życia w Polsce lat 90. XX wieku.

NO NAME-PEOPLE

Optimus-Nexus nie zezwolił, by w stworzonej grze (i na jej pudełku) pojawiła się nazwa i logo jej twórców. Uważał bowiem ekipę e-People za zwykłych, szeregowych pracowników spółki, bez prawa do własnej marki. Tak wyglądało nigdy nieużyte logo studia.

NAJBARDZIEJ INNOWACYJNA POLSKA GRA XX WIEKU. PRAWIE NIKT DZIŚ JEJ NIE PAMIĘTA.

Cztery kompy i czajnik

Tyle że siedziba firmy znajdowała się w Gdańsku, a twórcy mieszkali na Śląsku. Nie uśmiechało im się jechać do pracy na drugi koniec Polski, odrywać się od swych rodzin i znajomych (musieliby też się tam samodzielnie utrzymywać). W końcu, po dłuższych negocjacjach, Nexus zgodził się, aby grę tworzono w Bytomiu. A konkretniej w jednym z pokojów obskurnego biurowca znajdującego się na terenie dogorywającej huty Bobrek. Dlaczego akurat tam? Nie chcąc wydawać otrzymanych – niedużych – funduszy na rzeczy nieistotne, chłopaki wynajęły najtańszy dostępny lokal. Bo nie potrzebowali wiele do szczęścia. Wystarczyły im **cztery stoły na kompy, cztery krzesła, szafka na dokumenty... i czajnik elektryczny**. (Później Nexus zafundował im akcelerator grafiki Monster 3Dfx, który, w zależności od tego, kto go akurat potrzebował, przekładali do odpowiedniego peceta).

Widoki za oknem były niewątpliwie dużą inspiracją przy tworzeniu klimatycznej postinudstrialnej scenerii Areny, pełnej nieładu i brudu, obłażących z farby ścian, rdzewiejących maszyn, buchającego z rur ognia, klaustrofobicznych korytarzy skąpo oświetlonych wiszącym lampami, pomieszczeń pełnych rozmaitego złomu, wypełnionych toksycznymi oparami...

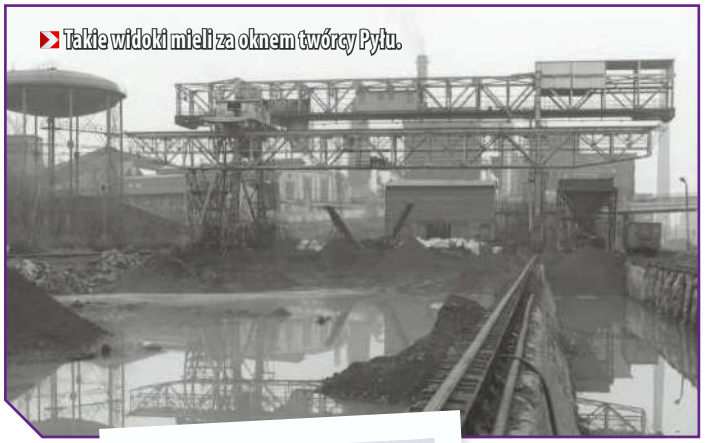
Oszukać przeznaczenie

Prace nad grą rozpoczęli od intra. Trwało niecałe 90 sekund, ale ekipa siedziała nad nim aż dwa miesiące. Michał: – *Ten film miał duże znaczenie dla nas – był dowodem na to, że to się dzieje naprawdę, że ta gra rzeczywiście powstaje, to było bardzo motywujące*. **Ukończenie gry zajęło im w sumie półtora roku.** Jak wspominali twórcy, przez sporą część tego czasu harowali po 10-12 godzin dziennie. (W efekcie Świerczek na rok porzucił studia). To był wyścig z czasem i przeznaczeniem. W trakcie prac nad Pyłem Nexus stał się bowiem częścią spółki Optimus, i to wbrew swej woli. Bo doszło do „wrogiego przejęcia", gdy jedna spółka kupuje tyle akcji drugiej, że przejmuje nad nią kontrolę, choć ta druga wcale tego nie chciała. Jarosław Świerczek: – *Nexus był konkurencją jednej z firm grupy Optimusa* (chodzi o Optimus Pascal, mającą podobny profil wydawniczy – dop. Smg). *Według naszej opinii wykupiono tę firmę po to, by ją zlikwidować.* (Optimus-Nexus zakończył żywot w 2001 roku – dop. Smg). Nowi szefowie postawili sprawę jasno – nie są specjalnie zainteresowani finansowaniem Pyłu, więc **albo zostanie ukończony w wyznaczonym przez nich terminie, albo pójdzie w piach**. I nie ma przebacz.

Gry cięcie i gięcie

Wszystko to nie wpłynęło pozytywnie na morale twórców i odbiło się na samej grze na kilka sposobów. Raz, że **mocno przycięto fabułę**, wywalając z niej sporo rzeczy. (– *Między innymi całkowicie zniknęła ta część, która miała polegać na walce „walkera" z innymi pojazdami w trakcie przemieszczania się z jednej lokacji do drugiej. W to miejsce wstawiono plansze z napisami przedstawiające dalszy rozwój fabuły* – ubolewa Świerczek). Skróty scenariusza z kolei zaowocowały otwartym zakończeniem, ewidentnie sugerującym, że będzie sequel – który nigdy nie powstał. A najgorsze, że **zabrakło czasu na optymalizację kodu**, co było potem boleśnie odczuwane przez graczy i wytykane w recenzjach. Żeby komfortowo pograć w Pył, trzeba było mieć w 1999 roku high-endową maszynę. Programiści wprawdzie do ostatniej chwili robili, co mogli (wywalczyli, aby w pudełku obok płyty z grą dołożono dyskietkę z patchem), lecz niewiele to dało.

Ale już brak multiplayera i poziomów trudności był świadomą decyzją twórców. Tomasz Włodarek, drugi programista e-People: – *Jeśli* »

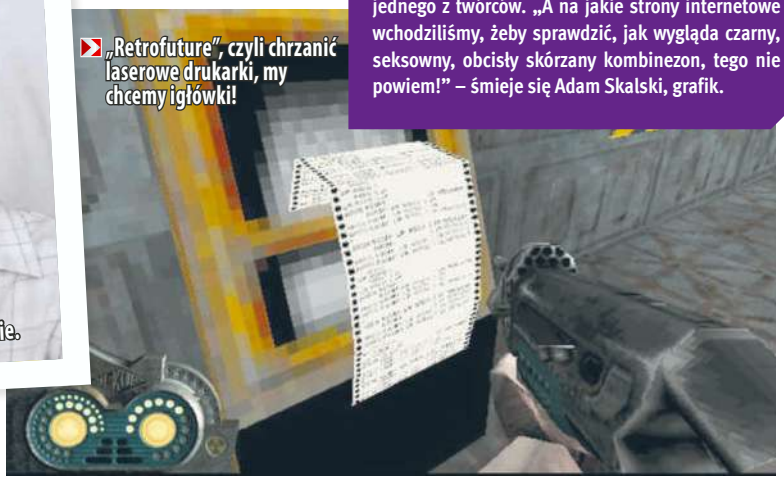

Takie widoki mieli za oknem twórcy Pyłu.

chodzi o tryby gry (nowicjusz, zaawansowany, itd.), to nie mogę sobie przypomnieć, czy w ogóle to rozważaliśmy. Na pewno chcieliśmy zrobić ambitną, trudną grę dla pojedynczego gracza. I to się im niewątpliwie udało.

Trudna, bo inna

Pył dla większości był ogromnym wyzwaniem. Z jednej strony wynikało to z **dezorientującego grających interfejsu i sterowania** – np. to, w co mierzycie lufą, widzicie w wizjerze celownika... z boku ekranu. Podkreślam – celowało się całą lufą, a nie np. kropką laserowego wskaźnika, jednocześnie patrząc w boczny wizjer, co samo w sobie było niełatwe i trzeba było do tego przywyknąć. A gra nie dawała na to za wiele czasu, bo od razu rzucała delikwenta na głęboką wodę. Do tego żadnych tutoriali (poza oszczędnie dawkowanymi i lakonicznymi podpowiedziami typu „warto niszczyć źródła światła" na początku rozgrywki). No i jedyny dostępny poziom trudności na pewno nie był „easy".

Jarosław Świerczek obecnie.


„Retrofuture", czyli chrzanić laserowe drukarki, my chcemy igłówki!

KARLA

Ci, którzy grali w Pył, na pewno pamiętają seksowną „enpeckę" o imieniu Karla, odgrywającą w grze dość znaczącą rolę. Jej animacje ruchu robione były ręcznie, klatka po klatce, a modelem była żona jednego z twórców. „A na jakie strony internetowe wchodziliśmy, żeby sprawdzić, jak wygląda czarny, seksowny, obcisły skórzany kombinezon, tego nie powiem!" – śmieje się Adam Skalski, grafik.

PYŁ 2.0

Kilka lat temu Świerczek spróbował przenieść kod gry na silnik Unity 5 – ale niedawno zawiesił ten projekt. Zadanie okazało się bowiem znacznie bardziej pracochłonne, niż zakładał, „i po prostu wyczerpała mu się energia do tego, co z założenia było hobbystyczną pracą dla przyjemności".

Z drugiej strony problem tkwił w tym, że **większość graczy podchodziła do Pyłu jak do sztampowego FPS-a**. Ot, walimy przed siebie i zalewamy hordy wrogów strugami ołowiu, ocieramy ich krew z twarzy, zbieramy pozostawione itemki, idziemy dalej. A tu czekała na nich przykra niespodzianka. Już aby pokonać pierwszego przeciwnika, zużywali większość posiadanej amunicji. A tej na planszy jak na lekarstwo. Konfrontacja z dwoma wrogami naraz zwykle kończyła się porażką. A co, gdy wrogów jest trzech? Albo i pięciu?

RTFM!

Rzecz w tym, że Pył zdecydowanie nie był tylko strzelanką. To nie tyle „efpees", co gra akcji w FPP, skrzyżowana ze skradanką i doprawiona elementami przygodówki, wymagająca od gracza myślenia, a nie szybkiego wduszania spustu. Zdecydowanie bliżej było mu do Thiefa(**) niż „polskiego Quake'a" czy „rodzimego Unreala", jak z uporem określali ją recenzenci, robiąc jej tym samym krzywdę. *(– Została wydana z otoczką „polskiego Quake'a bez multi". Nonsensowne porównanie!* – irytuje się Świerczek). Bo zamiast iść na zwykle samobójczą wymianę ognia warto było np. zaminować drogę i wciągnąć przeciwnika w pułapkę. Albo odciągnąć go z naszej trasy, rzucając na wabia flarę. Dużo dawało też wykorzystywanie możliwości broni (karabin maszynowy należało przełączyć na tryb snajperski, z płynnym zoomem à la MDK, a headshot miał morderczą skuteczność) oraz możliwości engine'u (zniszcz z daleka źródła światła, po czym omiń wrogów, kryjąc się w cieniu).

*– Bardzo dużo cennych wskazówek zawartych było w drukowanej instrukcji obsługi. Wiedzieliśmy, że Pył jest inny (*niż ówczesne FPS-y – dop. Smg) *i staraliśmy się tam o tym powiedzieć. Ludzie, którzy wtedy grali, korzystając z* (pirackich – dop. Smg) *kopii bez instrukcji, przeżywali szok – nie wiedzieli, co robić, próbowali grać jak w Quake i ginęli. Pył dostał wtedy opinię gry ekstremalnie trudnej* – wspomina Michał Meiser.

Another one bites the Dust

„Inność" Pyłu skonfundowała także polskich recenzentów, w efekcie końcowe oceny zawierają się pomiędzy 93% w ŚGK (średnia wyciągnięta z trzech ocen cząstkowych) i 30% od recenzenta Secret Service. (CDA – 8/10, Gambler – 58%, Reset – 4/10, Gry Komputerowe – 67%). Chwalono klimat, fabułę i oprawę dźwiękową, mieszane uczucia budziła grafika i AI. Narzekano na sterowanie, względnie niewielką ilość amunicji i rodzajów broni, a także niemożność wykonywania ataków wręcz (wrogowie to potrafili!), kiepskie modele postaci, oraz – przede wszystkim – na optymalizację. Dodając do tego wysoką cenę (150 zł), powszechną opinię, że to gra nie do przejścia oraz anemiczny marketing Optimusa, ograniczający się do wykupienia kilku reklam prezentujących niezbyt efektowną grafikę tytułową oraz enigmatyczny opis fabuły, nie powinno was dziwić, że w Polsce tytuł ten **poniósł komercyjną porażkę**. A poza naszymi granicami Pył w ogóle nie zaistniał. Wydawca wprawdzie próbował znaleźć zachodniego dystrybutora, ale że czynił to niemrawo i brakowało mu doświadczenia, nic nie osiągnął. W efekcie e-People rozpadł się i każdy jego członek poszedł swoją drogą. **Nikt z nich nigdy więcej nie stworzył żadnej gry**, ale wszyscy z powodzeniem odnaleźli się w biznesie. I, co nie jest standardem w tej branży, gdzie czasem byli wspólnicy i przyjaciele od dzieciństwa nie rozmawiają z sobą od 20 lat, pielęgnując dawne urazy, chłopaki do dziś się przyjaźnią i starają spotykać. I do tego nadal lubią grać.

Na wietrze pył?

Pytany przeze mnie o to, w jaki sposób jego zdaniem Pył wpłynął na branżę, Świerczek macha ręką. *– Nie sądzę, aby wywarł jakikolwiek znaczący efekt* – podsumowuje rzeczowo. Ale nie uważa, że zmarnował prawie dwa lata życia: *– To było bardzo emocjonujące i dające dużo doświadczenia przeżycie, procentowało również poza branżą gier. To kawał solidnego wysiłku i nieprzeciętnego wyzwania.*

Biorąc pod uwagę, że było ich „aż" czterech(***), mieli niewielkie doświadczenie i mizerne środki, a do tego działali pod ogromną presją, to IMO udowodnili, że „niemożliwe nie istnieje", tworząc w chałupniczych warunkach prawdopodobnie najbardziej innowacyjną polską grę XX wieku. |CDA|

(**) Pył ukazał się przed premierą Thiefa, więc nie ma tu mowy o jakiejkolwiek „zrzynce".
(***) Udźwiękowienie i muzyka to dzieło dwóch ludzi spoza grupy, ale tak czy siak...

Fragował, gdy nie było internetu: **Krigore**

Do starych, ukochanych gier ponoć nie ma co wracać. W końcu żadna karta graficzna nie rozmywa pikseli skuteczniej od ludzkiej pamięci. Ponownego spotkania z kontynuacją Quake'a jednak nie żałuję – choćby dlatego, że obudziła miłe wspomnienia.

POWRÓT LEGENDY

Nie załapałem się na szał związany z pierwszą odsłoną legendarnego dziś cyklu. Te ponure, szare i paskudne w gruncie rzeczy lokacje, które otworzyły światu drogę do trójwymiarowego fragowania, po prostu mnie ominęły. Zacząłem od „dwójki".

Stroggonow

Pojawienie się Quake'a II dla fanów części pierwszej było swego rodzaju potwarzą. Oto bowiem lovecraftowską rzeczywistość przedwiecznych demonów i bogów zastąpił kosmos i zmagania ze Stroggami – osobliwą rasą cybernetycznych istot, które powstawały przez łączenie zaawansowanej techniki z biologicznymi ciałami, najczęściej wrogów. Ileż psioczenia było na to! Starsi bywalcy kafejki internetowej, gdzie chodziłem pograć, nowego Quake'a mieli w poważaniu. Nam jednak, szczawikom, co to protoplasty nie pamiętali, tytuł naprawdę się spodobał.

Obiektywnie jednak patrząc, grze można było sporo zarzucić. To były czasy, kiedy grafikę renderowano w trybie software'owym lub korzystając ze sprzętowych akceleratorów – wyspecjalizowanych kart, które potem, mówiąc skrótowo, stały się układami GPU, jakie znamy obecnie. Gra szybciej chodziła właśnie z wykorzystaniem tego paskudniejszego sposobu renderowania sceny – co wówczas było o tyle dziwne, że wspomniane akceleratory rzeczywiście dawały grom kopa tak wizualnego, jak i wydajnościowego.

Nie miałem wtedy w domu akceleratora grafiki, a zwyczajną i potwornie wręcz szybko starzejącą się S3 Virge, do tego bez perspektyw na upgrade. Quake II wyglądał na niej jak wrzód na tyłku Baby Jagi – ale i tak graliśmy. Oczywiście w kafejkach na najlepszych detalach, a w domu – jak sprzęt pozwolił.

Niby kontrowersyjna. W sercu mym pozostanie jednak zawsze.

– O, promienie RTX – pomyślał gracz.
– O, bogaty gracz – pomyślały promienie RTX.

Tylko po LAN-ie

Uprawialiśmy wtedy partyzantkę sieciową. Żeby pograć z kumplami, najczęściej szło się do kafejki – na godzinę-dwie, całodniowe wagary lub całe wręcz nocki, by siedzieć przed siedemnastocalowym, szklanym ekranem i cisnąć do utraty tchu. Poza niewielkimi jak na obecne standardy rozmiarami monitory kineskopowe miały wówczas dla cherlawego nastolatka jeszcze jedną zasadniczą wadę: były nieznośnie ciężkie.

Był też inny sposób. Jako że internetu ludzie w domach mieli na ogół tyle, co dziś kuchni opalanych węglem, komputery po prostu znosiło się w jedno miejsce, spinało w sieć i grało. Tyle, że trzeba było mieć router. My akurat nie mieliśmy – bo i po co? Dwa komputery podłączaliśmy ze sobą kablami sieciowymi bezpośrednio, trzeci zaś – kablem szeregowym. O dziwo, Quake II był na tyle elastyczny, że rozpoznawał równocześnie obydwa komputery-klienty niezależnie od sposobu podpięcia. Nieszczęśnik grający przez „szeregówkę" miał większe lagi, więc – żeby było sprawiedliwie – rotowaliśmy się co mecz.

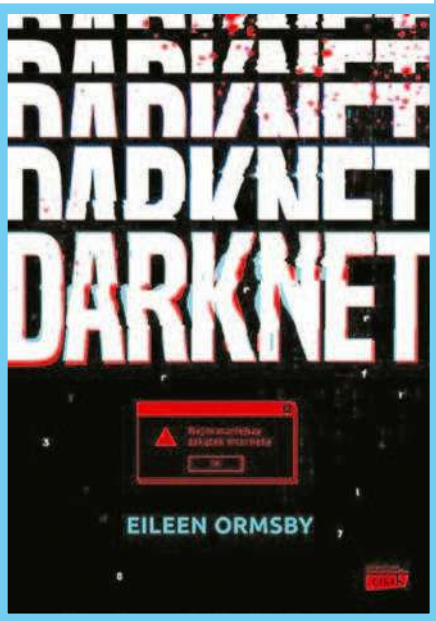
To były szalone czasy, a sama gra – cóż, koniec końców się „uleżała", i to właśnie Quake II nakreślił kierunek rozwoju serii. Do wspomnianych na początku mrocznych klimatów z jedynki id Software nie wróciło już nigdy. Ale kto wie – może to właśnie jest pomysł na reboot serii, jaki niedługo zrealizuje Bethesda? Doom przecież w nowej rzeczywistości odnalazł się wyśmienicie. |CDA|

„DARKNET", EILEEN ORMSBY

„Darknet" to lektura jednocześnie satysfakcjonująca i rozczarowująca. Ktoś, kto nie miał większego pojęcia o tym zjawisku, dostanie 400 stron (nie wiem, czy nie za wiele, opowieść ma czasem dłużyzny) sprawnie napisanej książki, prezentującej mu trzy kolejne warstwy „ukrytego internetu". Nie oczekujecie jednak fachowej analizy i wnikliwej prezentacji struktur działania. To dziennikarski reportaż, a nie naukowa analiza.

Większość książki sprowadza się do walki z rozmaitymi miejskimi legendami na temat Darknetu. Jasne, jest tam sporo rzeczy obrzydliwych (chociażby pornografii dziecięcej), ale już te wszystkie walki gladiatorów czy transmitowane na żywo sadystyczne egzekucje, na które oglądający ma wpływ, to, okazuje się, brednie. Podobnie jest z zabójcami do wynajęcia. Fragment książki, w którym autorka opisuje perypetie ludzi pragnących wynająć mordercę, to naprawdę niezły kawałek skeczu rodem z Monty Pythona.

Najciekawsza z tego wszystkiego jest opowieść o Silk Road, „Amazonie dla narkomanów", który przez kilka lat bardzo sprawnie funkcjonował i miał tysiące klientów oraz obroty liczone w setkach milionów dolarów. Fascynujące jest ukazanie, jak jego twórca, zasadniczo pokojowy nastawiony libertarianin, sprzedający tylko miękkie narkotyki, przeszedł ewolucję niczym bohater „Breaking Bad". Ten sam człowiek po paru latach, bez mrugnięcia powieką, zlecił morderstwa sześciu ludzi zagrażających jego interesom. Ba, nawet federalni agenci, którzy przeniknęli w struktury Silk Road, ulegli skażeniu złem. Dwóch z nich poszło siedzieć, bo... okradali klientów Silka, a trzeci... A trzeci był tak cwany, że zgromadził bitcoiny o wartości ok. 75 mln $ i tak skutecznie zatarł za sobą ślady, ze jego tożsamość do dzisiaj pozostała nieznana. Opowieść o tym, w jaki sposób namierzono właściciela Silk Road i jego pomagierów, i jakie były ich dalsze losy, czyta się jak dobry kryminał. I to chyba najlepsza merytorycznie część „Darknetu". ***[Smuggler]***

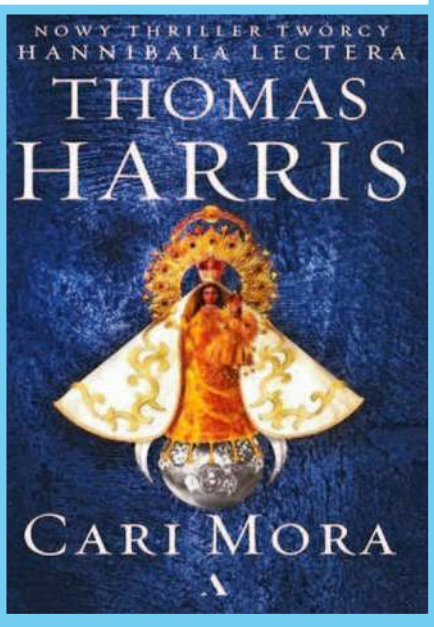


„CARI MORA", THOMAS HARRIS

Nie powiem, że czekałem te trzynaście lat na kolejną książkę „ojca" Hannibala Lectera, ale na pewno miałem nadzieję, że Harris jeszcze raz siądzie do klawiatury. „Czerwony smok" i „Milczenie owiec" zrobiły na mnie ogromne wrażenie, gdy czytałem je w szkole średniej (inna rzecz, że wtedy literatura, muzyka czy kino najsilniej wrzyna się w podświadomość młodego człowieka) – z ich powodu odpuściłem sobie zresztą później gatunek thrillerów psychologicznych, bo po głupiemu uznałem, że nie czeka w nim już na mnie nic lepszego. Z tego względu też proza Harrisa jawiła mi się dotychczas jako jeden z niedoścignionych literackich ideałów. „Cari Mora" skutecznie mnie z tego wyleczyła.

Tytułowa bohaterka, cicha, ale nadzwyczaj zaradna dwudziestopięcioletnia imigrantka z Kolumbii, opiekuje się opuszczonym domem Pablo Escobara w Miami. Jest to jedno z jej wielu zajęć, którymi para się, próbując utrzymać się z Tymczasowym Statusem Ochronnym tamtejszego Urzędu Imigracyjnego. Akcja tej zaskakująco niedługiej książki toczy się wokół zaminowanego kufra ze złotem pod rzeczoną willą, do którego nagle, w mniej lub bardziej bezpośredni sposób, starają się dobrać rywalizujące ze sobą grupy przestępcze. Historia toczy się wielotorowo, wprowadzając cały wianuszek drugo-, trzecio- i czwartoplanowych postaci, które często nie mają z główną bohaterką nic wspólnego, ginąc przy pierwszej nadarzającej się okazji. Ci zaś, którym autor poświęca tyle samo „czasu antenowego" co Cari (tu bryluje Hans-Peter Schneider, główny antagonista, handlarz ludźmi w całości i w częściach) – wolą przed czytelnikiem odkrywać swe wymyślne fetysze (Harris, muszę mu to przyznać, zawsze był w tym dobry) niż próbować przekonać go o swej prawdziwości. Budowa książki przywiodła mi wobec tego na myśl głównie niewysokich lotów pulpowe powiastki, których wątły urok uszlachetnił swego czasu Quentin Tarantino w „Pulp Fiction".

Niejako wracając do czasów swego debiutu „Czarną niedzielą", 79-letni dziś Harris napisał więc powieść sensacyjną, nie thriller, i jestem w stanie z tym żyć. Tym bardziej, że zajawił na jej stronach kilka naprawdę ciekawych postaci, które po bliższym poznaniu i rozwinięciu charakterologicznym mogłyby pozostać w mojej pamięci na długo. Do pewnego stopnia podoba mi się również zabieg lakonicznej, wypranej z emocji narracji – takiej, jaką prowadziłaby straumatyzowana wojną w dzieciństwie Cari, gdyby była książki faktyczną narratorką. Ale nią nie jest. Bardziej niż osobą z krwi i kości jest jednym z narzędzi autora, które posłużyło do nakreślenia lekkiego, sensacyjnego listu miłosnego do Miami i jego kryminalnych tajemnic. I zły bynajmniej ów list nie jest. Ale od Harrisa oczekuję czegoś znacznie lepszego. A na pewno więcej napięcia. ***[enki]***



FILM

„GODZILLA II: KRÓL POTWORÓW"

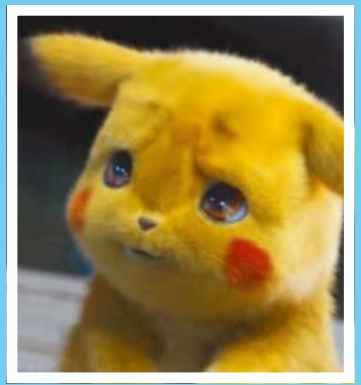
Niech żyje król! Drugi film o Godzilli zachodniej produkcji („dzieło" Emmericha z lat 90. zbywam wymownym milczeniem) to dwie godziny pełne akcji, wybuchów, walących się miast, katastrof naturalnych i tego, co tygryski lubią najbardziej: potyczek gigantycznych potworów!

Po wydarzeniach z 2014 roku, kiedy Godzilla zniszczyła San Francisco, świat podzielił się na dwa obozy: jedni chcą tytanów zniszczyć, inni wskazują, że dzięki swojej mocy mogliby oni pomóc w odbudowaniu świata. Kiedy grupa ekoterrorystów wybudza kilkanaście potworów, wielki jaszczur musi zmierzyć się z jednym ze swoich najgroźniejszych wrogów: trójgłowym smokiem Gidorą.

Umówmy się: **„Godzilla: Król potworów" to film, na który wydano 170 milionów dolarów, po to, abyśmy mogli zobaczyć imponujące walki między monstrami**. I to dostajemy: kiedy na ekranie pojawia się Mothra, Rodan, Godzilla i Gidora, wewnętrzne dziecko każdego fana po prostu krzyczy z zachwytu. Nikt raczej nie idzie do kina, aby oglądać małżeńskie kłótnie dwójki głównych bohaterów. W poprzedniej części krytycy narzekali na przesyt rodzinnych dramatów – teraz czas rozdysponowano równomiernie między elementy akcji a prywatne problemy postaci dramatu. Sporo klatek poświęcono również na festiwal easter eggów i hołd złożony całej serii. Oprócz całej gamy znanych potworów pojawia się mnóstwo nawiązań do filmów wytwórni Tōhō, jak chociażby broń zagłady z oryginalnej „Godzilli" z 1954 roku. Autorzy upamiętnili nawet pamięć zmarłego w 2017 roku aktora, Haruo Nakajimy, który wcielał się w rolę Jaszczura ponad dwanaście razy, dodając specjalną planszę z jego wizerunkiem w napisach końcowych.

„Król potworów" nie jest najlepszym filmem tego roku, nawet nie próbuje nim być. I bardzo dobrze! To hołd złożony potworowi, który terroryzuje nas z ekranów kin od lat pięćdziesiątych. ***[Kaladin]***

„POKÉMON: DETEKTYW PIKACHU"



„Detektyw Pikachu" jest kiepski. Opowiada miałką historię, niespecjalnie zarysowuje jakąkolwiek postać, nie niesie ze sobą żadnej wyższej wartości, nie prowokuje do rozważań. Jest też (i wątpię, żeby się to zmieniło) w moim ścisłym top 3 tegorocznych filmów. Nie tylko moich zresztą – to niewątpliwie największy sukces w historii ekranizacji gier. Żeby objaśnić, dlaczego tak podoba się masom, muszę jednak cofnąć się o prawie dwadzieścia lat. Z góry przepraszam. Miałem wtedy może z dyszkę na karku i prawdziwą obsesję na punkcie Pokémonów – jak wiele dzieci w tym wieku, potrafiłem przez godzinę siedzieć i wyobrażać sobie, że żyję w lepszej wersji naszego świata – bo ze Stworami właśnie, oswojonymi i dzikimi. Świata, w którym są one czymś zupełnie naturalnym, codziennym – gdzie nikogo nie dziwi widok dzieciaka lecącego do szkoły na Pidgeocie albo spacerującego z Eevee na głowie. To ta wizja była i nadal jest w tym wszystkim najatrakcyjniejsza – a nie jakaś tam wielka, bogata w przygody podróż.

Choć „Detektyw Pikachu" zawodzi na wielu polach, to świat, który lata temu wymarzyłem sobie ja i miliony mnie podobnych, zrealizowano tu najlepiej, jak się dało. Ryme City jest w tym przypadku idealnie dobraną lokalizacją (choć zaczerpniętą, jak wiele innych rzeczy, z gry pod tym samym tytułem). Miasto, w którym nie używa się Poké Balli, a ludzie i wszelkie stwory, małe i duże, po prostu sobie koegzystują. Charmander jest uroczy, a kiedy już stanie się Charizardem – przeraża. Oślizgłe Greninje to idealny materiał na scenę rodem z horroru. Gdzieś tam w tle snuje się jakaś wzruszająca ramiona opowieść o nijakich bohaterach. Za miesiąc nie będę z niej zbyt wiele pamiętał – bo przez niecałe półtorej godziny byłem pod ogromnym wrażeniem tego, jak (wreszcie!) twórcy filmu dobrze rozumieją materiał źródłowy. To ekranizacja gry, przy której nie krzywimy się co chwilę na nieścisłości czy odstępstwa od zasad przyjętych w uniwersum. Wszystko wygląda tu i działa tak, jak powinno. Aha, no i Ryan Reynolds gra znakomicie. ***[spikain]***

SERIAL

„BLACK MIRROR" – SEZON 5

Każdy z czterech dotychczasowych sezonów „Czarnego lustra" opowiadał o współczesnym społeczeństwie, celnie wypunktowując zagrożenia związane z rozwojem nowoczesnych technologii. Mieliśmy więc odcinki o transhumanizmie albo o uzależnieniu od mediów społecznościowych… Piąty sezon nie jest tu wyjątkiem, aczkolwiek tym razem reżyserom castingu udało się zgromadzić iście gwiazdorską obsadę (m.in. piosenkarka Miley Cyrus czy Anthony Mackie, znany z roli Falcona w kinowym uniwersum Marvela, Andrew Scott z serialowego „Sherlocka"). Oczekiwania były więc spore, a poprzeczka zawieszona wysoko.

Dotychczas zdarzały się odcinki słabsze, jednak zwykle przyćmiewała je reszta sezonu. Piąta seria – z racji raptem trzyodcinkowej struktury – nie ma tego luksusu. W efekcie bardzo dobry odcinek („Smithereens") deklasują dwa dość miałkie – klasyczna opowieść o przyjaźni i manichejskiej walce dobra ze złem („Rachel, Jack i Ashley Too"), która spokojnie odnalazłaby się w ramówce Disney Channel, oraz „Striking Vipers", pytające nas o to, czy zdrada w rzeczywistości wirtualnej nie jest aby logicznym krokiem rewolucji kulturalnej. Temat ciekawy, ale sposób przedstawienia: nużący. Na szczęście jest jeszcze wspomniane „Smithereens", gorzka, trzymająca w napięciu opowieść o ludziach, którzy nie potrafią oderwać się od swoich profili społecznościowych. ***[Kaladin]***

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Usunęliśmy problem z niewidzialnymi kupami.
- Poprawiliśmy ścieżki, którymi poruszają się zwierzęta, co pozwoliło nam zlikwidować problem podwodnych jeleni.
- Nie można zbrukać czyjejś opinii oskarżeniem, że jest bękartem, jeśli wszyscy wiedzą, że jest bękartem.
- Ograniczyliśmy liczbę piór, jakie można pozyskać, rzucając w martwego ptaka kamieniami.
- Naprawiono błąd, który niszczył związki simów podczas podróży do Egiptu, Chin lub Francji.
- Dodano usta.
- Zjedzenie kupy wywołuje teraz natychmiastową śmierć.
- Ryby nie rozmnażają się w lodówkach podczas przeprowadzki.
- Usunęliśmy możliwość zostania wrogiem dziecka.

Historie wujka Papkina!

Powiadają, że podróże kształcą #17, EPILOG

...hola, hola, panie wujku Papkinie, przecież szesnastym wydaniem tej rubryki zapowiedział pan wujek udanie się na emeryturę! No, panie wujku, spodziewaliśmy się, że miejsce wujaszkowych felietonów zajmą tym razem memy z Keanu Reevesem, że on powiedział, że gra Cyberpunk zapiera dech, a ktoś mu odpowiedział, że to on zapiera dech, a Keanu temu komuś odparł, że to ten ktoś zapiera dech i że wszyscy zapierają dech i że potem oni wszyscy się śmiali i klaskali!

Czytelnicy moich recenzji (oraz moi kredytodawcy) dobrze jednak wiedzą, że nie wolno mi ufać. Okazja, by przedłużyć agonię nieśmiesznej rubryki z felietonami podróżniczymi, jest zresztą pierwszorzędna – wycieczka na E3 była bowiem ostatnią drogą Allora... Oczywiście nie chodzi o to, że kolega redaktor jest martwy (tu zdania są podzielone od dobrych kilku lat). Po prostu po dekadach egzotycznych wojaży Allor – niczym bliskie mu metrykalnie Elektryczne Gitary – stwierdził, że „to już jest koniec". Pozostaje mi więc – niczym bliska mi metrykalnie Billie Eilish – uskutecznić schemat „bury a friend, try to wake up".

Zanim jeszcze rozpoczęliśmy wycieczkę, trzeba było jednak dopełnić formalności, na które rzecz jasna mógłbym się rzucić niczym Lewandowscy na propozycje reklamowe... acz taktownie postanowiłem tego nie robić, by maksymalnie zekonomizować swój czas na hulanki i swawole. Na Allora i redakcję spadło więc umówienie spotkań z developerami, załatwienie wejściówek na konferencje, wniesienie opłaty wizowej, wzięcie mojego paszportu, by wypełnić dokumenty, odesłanie mi paszportu, bym mógł odebrać go podczas delegacji w Krakowie, zakupienie biletów do Los Angeles oraz rozplanowanie spotkania z konsulem. Może wam się zdać, że trud, jaki zrzuciłem na barki kolegi, wynika z grzechu lenistwa. W rzeczywistości jednak – w duchu miłości bliźniego chciałem wydobyć z Allora dobrego chrześcijanina. („Jeśli kto chce iść za Mną, niech się zaprze samego siebie, niech co dnia bierze krzyż swój i niech Mnie naśladuje", Łk 9,23).

Nie znaczy to, że sam – niby Gabrysia Borejko w „Jeżycjadzie" – zajmowałem się głównie wiarą w dobro i moc uśmiechu oraz płakaniem w poduszkę, że Janusz Pyziak nazwał mnie „Kwiatem kalafiora". By w ogóle wyprawić się do Stanów, trzeba – chociażby – wypełnić słynny formularz DS-160. Dokument nie zawiera co prawda pytań o liczbę zaliczonych parterów sensualnych(*), numer legitymacji Klubu Detektywów Kaczora Donalda ani liczbę uśmiechniętych buziek przyznanych przez tę francę uczącą w drugiej klasie ZPT... ale żąda od nas nie mniej szczegółowych informacji. „Czy uczestniczyłeś w tworzeniu broni chemicznej?". (To był tylko jeden raz!

OFICJALNE WRÓŻBY E3 2019

E3 za nami. Czas więc sprawdzić, jak poradziliśmy sobie wszyscy z tegorocznymi wróżbami.

Podczas PC Gaming Show przynajmniej trzy razy pada słowo „chmura". NIE
Podczas prezentacji Cyberpunka 2077 na żywo pada wulgaryzm. NIE
W konferencji PC Gaming Show bierze udział ktoś z Blizzarda. NIE
Nowy Mass Effect! NIE
Nowa mobilka EA... NIE
Podczas prezentacji Watch Dogs 3 w grze choć przez sekundę pada deszcz. TAK
Microsoft pokazuje nowego Xboksa (a nie tylko o nim mówi). NIE
Podczas prezentacji Nintendo pojawia się i nowa gra z Mario, i nowa gra z Linkiem. TAK
Gra z rolnictwem podczas konferencji Microsoftu. TAK
Pełna data premiery Final Fantasy VII Remake. TAK

Jak wam poszło? W naszym przypadku – jednym lepiej (Papkin, który tym samym pozostaje Oficjalną Wróżką na kolejny rok), innym gorzej (spikain, który generalnie zawsze ma za dużo wiary w E3). Swoją drogą – mało brakowało, żeby wygrał kto inny, ale CD Projekt Red ocenzurowało wszystkie wulgaryzmy w prezentacji Cyberpunka.

W dodatku dziekan zrobił nam wjazd na akademik i ostrzegł, że jeżeli proceder nie ustanie – bimbrownicy nie tylko stracą widoki na tytuł magistra, ale wręcz wcale nie będą widzieć). „Czy brałeś udział w zorganizowanej grupie przestępczej?". (Owszem, słuchałem się Mafii... ale tylko do momentu, gdy Piasek zdecydował się na karierę solową). „Czy masz doświadczenia z narkotykami?". (Mam szczerą nadzieję, że pan konsul nie przeczytał dotychczasowych wydań „Historii wujka Papkina"!).

Po tych wszystkich zabiegach konsul jawił się w moich oczach jako istota transcendentna, której głos stanowi o być albo nie być, a już na pewno: wybyć lub podróży nie odbyć. Usychałem z miłości do Stanów... Szczęśliwie – tuż przed spotkaniem kolega redaktor Witold podlewał mnie winem. Może właśnie dlatego na audiencję zapomniałem jedynej rzeczy, którą musiałem bezwzględnie ze sobą mieć. Paszportu. (Taksówkarz gnał z powrotem niczym Paul Walker z „Szybkich i wściekłych", niemal kończąc jak Paul Walker z „Szybkich i wściekłych"). Trudności piętrzyły się zresztą i po dotarciu na miejsce – fotobudka odmówiła posłuszeństwa, co poskutkowało kilometrowym biegiem w kierunku najbliższego fotografa, z którym udało nam się porozumieć językiem jęczano-dyszanym. („Och.. oczo zrobię zdjęcie! Ach... romantycznych nie przyjmują! Uff... am, że szybko je pan wywoła).

Wreszcie jednak: stało się! Kilka tygodni później opuściliśmy Wrocław (biały niczym Yeti walczący na Alasce z Brie Larson) i wyprawiliśmy się do LA, tyglu ras i kultur... Jak się zresztą okazało – w takim tyglu to można podgrzać bardzo wiele. Gdy tylko zameldowaliśmy się w hotelu, a ja udałem się na celebracyjnego papierosa – natychmiast podszedł do mnie jeden z lokalsów, by zagaić i zapalić.

Wówczas dowiedziałem się, że to całe USA to może i dobrze wygląda w „Przyjaciołach", ale w rzeczywistości jest to jednak dziki kraj. Autochton oznajmił mi, że „chwasty są w LA legalne" i natychmiast podsunął pod nos zawiniątko. Zaciągając się, byłem bardzo dumny, że podczas gdy wielkopańska Ameryka musi jarać chwasty, u nas to są porządne tytonie, a odlot to może mieć po nich wyłącznie orzełek na banderoli.

(*) Czyli sytuacji, w których odbieraliśmy wrażenia zmysłowe na wyjątkowo niskim poziomie.

Z ŻYCIA REDAKCJI

Krigore: Jak nazywa się ta pizzeria?
Allor: Dominium.
spikain: Domino's. Nie Dominium.
Krigore: Kurde, właśnie zawsze mi się mylą.
Papkin: A gdyby te pizzerie się połączyły, to byłoby...
spikain: Papkin, nie...
Papkin: Kondominium!

✦✦✦

Papkin: Dobrze, że Anya już poszła, bo teraz nie muszę się spieszyć z dziękczynną czekoladą dla niej.
Allor: A po co dziękczynna czekolada?
Papkin: Bo Anya jest bardzo miła i trzeba ją częściej doceniać.
Mimbla: Kurczę, Papkin, ale ty miły wróciłeś z tych Stanów.
Papkin: Mówiłem o Anyi, nie o tobie, składaj teksty.

✦✦✦

Papkin: enki, bo mam taki pomysł, że chciałbym ci dać twój własny cykl w Publicystyce. <tutaj następuje opis>
enki: No dobra, ale to zamieńmy się: ty mi dasz to, a ja ci dam Szpile.
Papkin: Ponegocjujmy. Zacznijmy od: nie.

✦✦✦

spikain: ...i widać, że ta główna część jest solidna, bo to jest jakaś j***na stal...
Chen Pi: J***na? Raczej kuta.

Apki (nie tylko)

Instaluje: **Krigore**

Znów mamy lato i parę miesięcy, kiedy przed ekranem komputera po prostu nie chce się siedzieć. Bynajmniej jednak nie musi to oznaczać cyfrowej ascezy. Wystarczy kilkadziesiąt cali pecetowego wyświetlacza zamienić na kilka cali mobilnego. Podpowiadamy, czym zapełnić tę, wbrew pozorom niemałą, przestrzeń.

Kupując w Polsce telefon, stajemy przed dylematem: jakiego Androida kupić? Od jakiegoś czasu dywagacje na temat innych mobilnych systemów operacyjnych można sobie odpuścić, gdyż nad Wisłą system operacyjny Google'a po prostu wyciął konkurencję. W Polsce – według badania ruchu w sieci gs.statcounter.com – lider jest zainstalowany na 96,56% mobilnych urządzeń, drugi zaś pod względem udziałów system Apple'a obsługuje jedynie 2,2% smartfonów i tabletów. Pozostałych pozycji w rankingu nie warto nawet wspominać.

Główną tego przyczyną są astronomiczne – nie tylko jak na polskie warunki – ceny urządzeń z nadgryzionym jabłkiem. Najtańszy iPhone 7, czyli telefon sprzed niemal trzech lat, to wydatek przekraczający 2200 zł, kiedy niskobudżetowe, ale całkiem już przyzwoite telefony z Androidem można kupić za kilkaset złotych. To kolosalna różnica – dość powiedzieć, że kwota, jaką należy wyłożyć za najtańszy sprzęt z iOS-em, wystarczy, by kupić androidowy smartfon ocierający się o modele flagowe. Sprawiedliwie należy w tym miejscu zaznaczyć, że nawet najgorszy iPhone jest całkowicie wystarczający użytkowo i z podstawowymi modelami Androida nie ma co go porównywać – nie zmienia to jednak faktu, że jego posiadacze w Polsce to nisza.

Apka za grosze

W przeciwieństwie do sklepu Apple'a, w Google Play mamy więcej programów bezpłatnych. Co nie znaczy, że darmowych – w przypadku ekosystemu Androida powszechną praktyką jest, że za włożony trud twórcom oprogramowania płacimy oglądaniem reklam, od których wręcz czasem się roi w apkach, jak i śledzeniem użytkownika. Z tego też względu na uciążliwość ogłoszeń zwracamy uwagę przy opisach kolejnych programów.

Jeśli ktoś jednak zechce sięgnąć do portfela, buszując po Google Play, będzie miał ku temu wiele okazji. Twórcy aplikacji mogą tak naprawdę wybierać pomiędzy trzema sposobami pozyskiwania pieniędzy od użytkowników. Pierwszy to klasyczny zakup – płacimy jednorazową kwotę i zapominamy o rachunkach. Niestety, to, co jest zaletą dla klienta, równocześnie stanowi wadę dla produ-

Zdjęcia: Picsel (1)

BIBLIOTEKA RODZINNA

By korzystać z płatnych aplikacji w ramach rodziny, nie trzeba ich kupować kilkukrotnie. Wystarczy kupić daną aplikację raz, a następnie udostępnić ją w ramach biblioteki rodzinnej pozostałym członkom. W ten sposób można dzielić się aplikacjami z maksymalnie pięcioma innymi osobami, wcześniej zarejestrowanymi jako rodzina. By ją utworzyć, należy otworzyć Google Play, następnie wybrać w menu Konto i odnaleźć zakładkę Rodzina, nacisnąć przycisk Zarejestruj się oraz, korzystając z kreatora, skonfigurować usługę.

na lato

centa – szczególnie gdy mówimy o aplikacjach-usługach, które wymagają np. ciągłej aktualizacji bazy danych czy utrzymania serwerów. Dlatego coraz częściej pojawia się abonament, który dla polskich użytkowników jest umiarkowanie atrakcyjny ze względu na fakt, iż twórcy aplikacji najczęściej decydują się na taką samą stawkę dla wszystkich krajów (mimo że mają możliwość dopasowania ceny do konkretnego rynku). A jak wiadomo, 10 euro (lub ekwiwalent tej kwoty w PLN) dla nas przedstawia nieco inną wartość niż dla Niemca czy Francuza.

Trzecim i bardzo często występującym w mobilnych grach sposobem zarobku są mikropłatności, czyli w praktyce zakupy w aplikacji, które mogą przyjąć różnoraką postać. O ile w przypadku gier pecetowych i konsolowych ich producenci znają granice przyzwoitości, o tyle w wielu mobilnych tytułach wydanie kilkuset zł np. na surowce potrzebne do dalszej zabawy jest kwestią kilku kliknięć. Zresztą tego rodzaju rozpasanie dotyczy też samych cen zakupu aplikacji. Bez problemu znajdziemy w Google Play programy, których jedynym celem jest… informowanie o statusie materialnym użytkownika. Programy o jakże subtelnych nazwach pokroju I Am Rich mogą przy tym kosztować nawet 1599 zł. Cóż, trzeba uważać. I nie rezygnować z zabezpieczania zakupów hasłem, zwłaszcza w przypadku, gdy telefon może trafić w ręce dziecka. W przypadkach awaryjnych zresztą możemy spróbować zażądać zwrotu. Jeśli zrobimy to w ciągu dwóch godzin – proces jest bardzo prosty: trzeba wejść w historię zamówień w ustawieniach konta Google Play, kliknąć Zwrot pieniędzy przy danym programie i zaakceptować zgodę na jego odinstalowanie. Nieautoryzowany zakup z kolei możemy zgłosić do 120 dni – tu jednak trzeba mieć świadomość, że do tej kategorii nie należą zakupy domowników, o których np. nie wiedzieliśmy, a oszustwa popełnione przez osoby spoza kręgu rodziny.

Wolność i odpowiedzialność

Istotną dla wielu i wyróżniającą na tle iOS-a cechą Androida może być fakt, ze system – po zaznaczeniu odpowiedniej opcji w ustawieniach bezpieczeństwa – pozwoli nam zainstalować aplikacje pochodzące ze źródeł innych niż Google Play. Jest to ważne z dwóch powodów. Po pierwsze, możemy dzięki temu używać nietypowego lub unikatowego oprogramowania, którego bardzo często nie ma w Google Play. Prowadzi to do drugiej kwestii: alternatywnych sklepów z aplikacjami.

Warto pamiętać, że posiadacze Androida nie są skazani na monopol Google'a – w każdej chwili można zainstalować alternatywny sklep, np. największy Amazon Appstore. Na początku tego roku zajmował czwartą pozycję, jeśli chodzi o liczbę aplikacji, zaraz po systemach dystrybucji Google'a, Apple'a i Microsoftu.

APLIKACJE SPOZA GOOGLE PLAY – INSTALACJA I KWESTIE BEZPIECZEŃSTWA

Standardowo telefony z systemem Android są ograniczone wyłącznie do programów pochodzących ze sklepu Google'a. Można to jednak zmienić. Wystarczy wejść w ustawienia telefonu, a następnie znaleźć sekcję odpowiedzialną za bezpieczeństwo. Po jej otworzeniu wśród innych opcji znajdziemy pole „Zezwalaj na uruchamianie aplikacji z nieznanych źródeł". Trzeba je zaznaczyć. Zgodę tę w każdej chwili można oczywiście wycofać – w takim przypadku jednak nie będziemy mogli instalować aplikacji z innych źródeł niż Google Play, i to nawet wówczas, gdy już wcześniej zainstalowaliśmy w smartfonie konkurencyjny sklep. W przypadku najnowszej wersji systemu Android (9.0) decyzję tę podejmujemy z osobna dla każdej aplikacji – nie ma jednego globalnego ustawienia. Daje nam to większą kontrolę nad tym, co dzieje się z telefonem.

Oczywiście zabawy tego rodzaju wiążą się z zagrożeniem. Podobnie jak w przypadku pecetów trzeba wystrzegać się aplikacji z niepewnych źródeł: instalowanie takich apek może doprowadzić do wpuszczenia do systemu złośliwego oprogramowania. Szczególną już uwagę należy zwrócić na narzędzia używane do rootowania telefonów. Wielu producentów telefonów nie życzy sobie tego rodzaju ingerencji w ich produkt i z tego względu oficjalnego oprogramowania nie udostępnia. Można je jednak znaleźć nieoficjalne, tyle że na ogół ich pochodzenie jest nieznane, a potencjalne zagrożenie – ogromne. Korzystając z tego rodzaju softu, narażamy się ryzyko na przejęcia całkowitej kontroli nad smartfonem, a co za tym idzie np. na kradzież środków z konta bankowego. Rada jest prosta: jeśli używamy smartfona do operacji bankowych, to wówczas ani nie instalujemy aplikacji spoza Google Play, ani nie rootujemy telefonu.

Żeby zacząć używać tego sklepu, trzeba zainstalować go jako aplikację pochodzącą z innych źródeł niż Google Play (trudno mieć za złe właścicielom Androida, że nie hoduje konkurencji na własnej piersi), a potem używać tak jak każdego innego sklepu. Uwaga jednak – zgoda na instalowanie aplikacji spoza Google Play musi pozostać aktywna, co wiąże się z zagrożeniami. Szerzej piszemy o tym w ramce.

Pojemność i transfery

Na koniec słowo o zasobożerności aplikacji. Z roku na rok można zauważyć, że mobilne oprogramowanie zajmuje coraz więcej miejsca. Jeśli chodzi o pojemność pamięci flash, rozsądnym minimum w nowych telefonach jest dziś 32 GB. Średnia półka to 64-128 GB, a flagowce najczęściej wyposażone są w 256 GB i więcej. Dużo przestrzeni na dane jest szczególnie istotne w przypadku gier, które częstokroć oprócz pliku instalacyjnego pobierają dane konieczne do uruchomienia programu zaraz po pierwszym zainstalowaniu, a potem lubią od czasu do czasu zassać kolejne paczki niezależnie od aktualizacji w Google Play. Można próbować ratować się kartami pamięci. Wiele telefonów wciąż ma możliwość zainstalowania rozszerzenia w postaci karty microSD. Należy jednak pamiętać przy tej okazji o dwóch rzeczach. Pierwszą jest fakt, że często budowa telefonu narzuca nam konieczność podjęcia decyzji: albo korzystamy z dwóch kart SIM, albo z kompletu SIM – microSD. Rzadkością jest niestety możliwość zainstalowania trzech kart (2 x SIM oraz microSD). Coraz częściej zresztą w ogóle brakuje gniazda na dodatkową pamięć, jak to na ogół bywa chociażby w przypadku tańszych Samsungów – jeśli więc komuś na tym zależy, trzeba po prostu kupić odpowiedni telefon. Wspomniane wcześniej olbrzymie niekiedy rozmiary mobilnych programów (Asphalt 9 dla przykładu wstępnie pobiera 1,7 GB danych!) przekładają się tez na koszty transmisji danych. Fakt ten może dla się okazać szczególnie istotny podczas wakacyjnych wyjazdów – dlatego na kolejnych stronach naszego omówienia najciekawszych aplikacji sprawdzamy również, czy poszczególne programy pracują bez dostępu do sieci.

Ogółem na kolejnych stronach zgromadziliśmy kilkadziesiąt wartych uwagi aplikacji. To narzędzia codziennego użytku, ale i programy edukacyjne, apki do obróbki fotografii czy słuchania muzyki. Nie zabrakło też kilku interesujących gier z każdego gatunku. Mamy nadzieję, że każdy znajdzie tu coś dla siebie na najbliższe, upalne miesiące pełne leniuchowania.

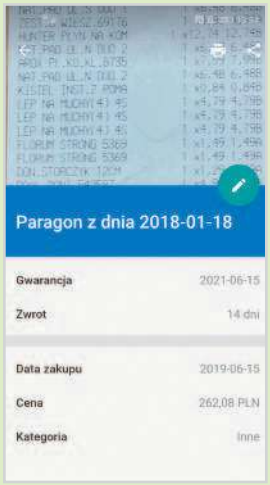
W kraju nad Wisłą 96,56% smartfonów działa pod kontrolą Androida.

NARZĘDZIA

Hurry

Cena: darmowe, wersja premium: 5,79 zł
Platforma: Android | **Język**: angielski | **Alternatywa**: Odliczanie dni, Time Until
Czy działa offline: tak

Prosta i bardzo przydatna aplikacja, która pozwala ustawić odliczanie czasu do określonego wydarzenia. Możemy podać datę, godzinę, następnie dobrać – jeśli tylko chcemy – odpowiednie tło z bazy Giphy.com. Co ważne – mamy do dyspozycji również kilka wariantów widżetów, dzięki czemu można sobie ustawić zegar w wybranej przez nas formie bezpośrednio na pulpicie. Darmowa wersja jest w pełni fukcjonalna, w płatnej zyskujemy jedynie dostęp jasnego interfejsu, synchronizacji wydarzeń z kontem Google'a, a także GIF-y w wysokiej jakości.



PanParagon

Cena: darmowe, ale w aplikacji można postawić twórcom kawę
Platforma: Android, iOS | **Język**: polski | **Alternatywa**: np. Paragon – karty lojalnościowe | **Czy działa offline**: tylko przeglądanie

Świetna aplikacja do fotografowania i przechowywania paragonów. W świetle polskiego prawa, żeby zgłosić reklamację, wcale nie trzeba mieć oryginalnego paragonu – wystarczy jego kopia. A ta aplikacja pozwala takowe robić – i to jak! Możemy dodawać kolejne zakupy, grupować je według kategorii, określać daty zwrotu i daty upływającej gwarancji. Jest nawet możliwość ubezpieczenia określonego sprzętu z poziomu programu, po zeskanowaniu kodu kreskowego. Aha, gdyby sprzedawca był oporny i nie chciał uznać cyfrowej kopii paragonu, to w aplikacji znajdziemy PDF z podstawą prawną uzasadniającą tego rodzaju reklamację. Wystarczy nacisnąć przycisk i pokazać sprzedawcy.

Fuelio

Cena: darmowa
Platforma: Android | **Język**: polski
Alternatywa: Drivvo | **Czy działa offline**: tak

Aplikacja obowiązkowa dla kierowców. Pozwala kontrolować wydatki związane z użytkowaniem auta. Dzięki Fuelio możemy prowadzić dziennik zużycia paliwa: dodajemy każde tankowanie, oznaczamy cenę, stan licznika, mamy nawet możliwość zaznaczenia, na której stacji tankowaliśmy. Program sam oblicza na tej podstawie koszty eksploatacji auta w ujęciu miesięcznym (również z innymi kosztami, jak np. serwisowymi, urzędowymi czy nawet mandatami), zużycie paliwa, rysuje wykresy, a nawet pozwala odnaleźć stacje benzynowe w okolicy i prowadzić dziennik tras dla danego pojazdu. Dane standardowo przechowywane są lokalnie, można jednak ustawić tworzenie kopii zapasowej w chmurze Google'a lub w Dropboksie.

DuckDuckGo

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język**: angielski
Alternatywa: Brave, Samsung | **Czy działa offline**: tak, ale to raczej bez sensu :)

Coś dla zwolenników prywatności. Przeglądarka, która nie gromadzi danych użytkowników i pozwala na anonimowe surfowanie w cyberprzestrzeni (*pozdrawiamy nowego-starego sekretarza redakcji – redakcja*). Każda odwiedzana strona jest oceniana w skali od A do F pod względem prywatności – każdy więc może się od razu przekonać, jak bardzo godna zaufania jest dana witryna. Wyświetlana przy pasku adresu ocena uwzględnia już fakt blokowania przez DuckDuckGo szpiegujących sieci reklamowych czy wymuszanie szyfrowanego połączenia wszędzie tam, gdzie jest to możliwe. Możemy też jednym przyciskiem w bardzo prosty sposób wyczyścić historię przeglądania i wszystkie otwarte karty.

Dysk Google

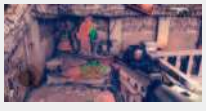
Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język**: polski
Alternatywa: OneDrive, Dropbox | **Czy działa offline**: tylko przeglądanie lokalnych plików

Jako że Dropbox ograniczył bezpłatną wersję uisługi do maksymalnie trzech urządzeń (startowo 2 GB na dane zostały po staremu), co dla wielu będzie za mało, wypadałoby poszukać czegoś innego. Dysk Google wydaje się w porządku – co prawda darmowy limit 15 GB jest tu współdzielony z pocztą i zdjęciami w ramach innych usług giganta, w praktyce jednak maile można uporządkować, a fotki ładować do chmury w rozdzielczości wskazanej przez Google'a – wówczas nie zajmują miejsca w ogóle. Płatna wersja usługi to Google One i za 90 zł rocznie dostajemy 100 GB miejsca z opcją dzielenia się przestrzenią z rodziną. Tak czy inaczej – świetna rzecz, by tworzyć kopie dokumentów i synchronizować dane między pecetami.

Gramy – FPS

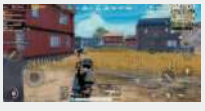
Modern Combat 5
Platforma: **Android, iOS** | **Cena**: mikrotransakcje
Język: angielski | **Alternatywa**: wcześniejsze odsłony
Czy działa offline: nie

PIĄTA już, tym razem darmowa odsłona mobilnej strzelanki. Wydana została co prawda jakiś czas temu, ale broni się całkiem nieźle i wciąż – jak na mobilkę – dobrze wygląda. Kampania składa się z krótkich misji – co można poczytywać za zaletę, jeśli gramy np. w drodze do pracy.



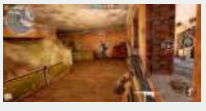
PUBG Mobile
Platforma: Android, iOS | **Cena**: mikrotransakcje
Język: angielski | **Alternatywa**: wcześniejsze odsłony
Czy działa offline: nie

KOMENTARZ jest chyba zbędny. Mobilna odsłona gry-fenomenu, która stworzyła modę na battle royale. Idea podobna jak w przypadku komputera: gramy samotnie lub w drużynach i próbujemy przetrwać do końca, eksplorując teren i starając się utrzymać przy życiu.



World War Heroes
Platforma: Android, iOS | **Cena**: mikrotransakcje
Język: polski | **Alternatywa**: Sniper Arena World
Czy działa offline: nie

SIECIOWY shooter w klimatach drugiej wojny światowej, nawiązujący klimatem do klasycznych odsłon Call of Duty. Mamy tu pod opieką swojego żołnierza, którego rozwijamy z biegiem kolejnych rund, wyposażając go np. w coraz lepsze zabawki. Poruszamy się i celujemy, a broń strzela sama.



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Adobe Scan

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** CamScanner, OfficeLens | **Czy działa offline:** tak

Dobry program, który pozwala posłużyć się aparatem komórki w celu zeskanowania dokumentu i zapisania go w formacie PDF. Apka automatycznie odnajduje krawędzie papieru, przycina je, a my możemy wybrać jeden z kilku wariantów kolorystycznych i zapisać całość pod określoną nazwą. Podajemy tu przykład jednej, ściśle wyspecjalizowanej aplikacji, ale wiele innych, bardziej rozbudowanych programów ma takie funkcje niejako przy okazji. Dobrym przykładem jest tu aplikacja chmury Dropbox.

Google Pay

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski **Alternatywa:** Cards – Mobile Wallet, PayPal | **Czy działa offline:** tak

Ponownie trafia do naszego zestawienia – ale nic w tym dziwnego, gdyż zwiększa bezpieczeństwo i jest wygodny. Grzechem byłoby więc z niego nie skorzystać. Jeśli tylko macie telefon z NFC, możecie używać telefonu zupełnie jak karty kredytowej lub debetowej i płacić zbliżeniowo. W przeciwieństwie do plastiku płatność powiedzie się jedynie wówczas, gdy telefon jest odblokowany, a dodatkowo sam moduł NFC można wyłączyć. Jeśli tylko wasz bank na to pozwala – szczerze polecamy!

Unified Remote

Cena: darmowa, wersja Full 19 zł
Platforma: Android, iOS | **Język:** angielski | **Alternatywa:** Pulpit zdalny Chrome
Czy działa offline: w sieci lokalnej

Jeśli nie chce się wam wstawać z kanapy, by wyłączyć komputer, to ta aplikacja jest dla was: dzięki niej możemy zdalnie sterować zasilaniem, myszką, klawiaturą, a także wieloma aplikacjami, dla których twórcy programu stworzyli piloty – czyli takie pluginy. Nieoceniony soft, gdy ktoś ogląda np. filmy – VLC dla przykładu ma tu wygodną wtyczkę. W darmowej wersji jest kilkanaście pilotów, w kosztującej 19 zł wersji płatnej – około setki.

Jakdojade

Cena: darmowe, wersja Premium 11,99 zł/rok
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** Mapy Google, mobileMPK
Czy działa offline: nie

Nie wyobrażam sobie bez niej życia w mieście. Aplikacja pomaga poruszać się komunikacją miejską. Podajemy przystanek początkowy i końcowy, a program robi całą resztę: proponuje trasy, pokazuje, gdzie się przesiąść, oblicza łączny czas dojazdu. Całość widzimy na mapie, możemy też na bieżąco śledzić przebieg trasy, co jest szczególnie przydatne, gdy przystanki nie są opisane – tak, żeby wiedzieć, gdzie wysiąść, nawet bez znajomości okolicy. W dwudziestu czterech miastach z aż czterdziestu siedmiu ogółem obsługiwanych możemy również z poziomu aplikacji kupić bilet na przejazd.

Pocket

Cena: darmowa, premium 32 zł/rok (And) 167 zł/rok (iOS)
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski
Alternatywa: Figgle, Article Reader Offline | **Czy działa offline:** tak, przeglądanie zapisanych artykułów

„Kieszeń" pozwala zapisywać do późniejszego przeczytania artykuły. Klikamy udostępnij, wybieramy ikonkę Pocketa, a tekst w odchudzonej wersji ląduje w archiwum aplikacji, jest dostępny również offline – co przydaje się np. w podróży. Można też zobaczyć wpis w oryginalnej oprawie, a raz zapamiętany, znajdzie się na każdym urządzeniu, na którym zalogujemy się w Pocket – dane synchronizują się. Usługa ma swoją wersję premium, jednak darmowa w zupełności wystarczy.

Google Keep

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** Microsoft OneNote, WeNote | **Czy działa offline:** tak

Prosty, a przez to wygodny program do szybkich notatek. Możemy notować za pomocą klawiatury, pismem odręcznym (rysikiem, bo palcem jest tak sobie), a także zapisywać fotografie i gotowe grafiki. Z łatwością można tworzyć wielopoziomowe to-do i dodawać do notatek przypomnienia. Jak na usługę Google'a przystało, synchronizuje się z innymi zalogowanymi urządzeniami, ponadto możemy zapraszać innych użytkowników do współtworzenia notatek, jak i udostępniać nasze wpisy w innych aplikacjach. Mamy też widżety ekranowe, dzięki czemu po odpowiedniej konfiguracji notatki będą widoczne na pierwszy rzut oka na ekranie smartfona.

Gramy – RPG

The Quest

Platforma: Android, iOS | **Cena:** 32 zł (Android), 38 zł (iOS) | **Język:** angielski | **Alternatywa:** od biedy Questland | **Czy działa offline:** tak

COŚ dla fanów retro. To dość klasyczne RPG, gdzie poruszamy się po mapie, kicając co krok w danym kierunku. The Quest jest dość brzydki, z kiczowatym interfejsem, nadrabia jednak klimatem i jedzie na nostalgii, nawiązując do klasyków gatunku z lat 90. Niestety, trzeba znać angielski, by sensownie pograć.

Planescape Torment: Enhanced Edition

Platforma: Android, iOS | **Cena:** 46 zł (Android), 48 zł (iOS) **Język:** polski | **Alternatywa:** Baldur's Gate **Czy działa offline:** tak

KLASYCZNY tytuł w wersji mobilnej. Testowałem na Androidzie 9 i ekranie lekko ponad 6 cali. Grać się da, choć wygodniej jest użyć stylusa. Jest to o tyle istotna informacja, że gra krzyczy, iż została stworzona dla wcześniejszej wersji systemu. Gameplay? Bajka! To rolplej pełną gębą, do tego po polsku.

Crusaders of Light

Platforma: Android, iOS | **Cena:** mikropłatności | **Język:** angielski **Alternatywa:** Order & Chaos 2 **Czy działa offline:** nie

ACTION RPG, które trzeba znać – nie tylko dlatego, że bardzo grywalna, ale przede wszystkim to tytuł, na podstawie którego powstaje mobilna odsłona serii Diablo. W praktyce to taka wypadkowa nastawionego na akcję rolpleja i MMO. Bywalcy World of Warcraft odnajdą się tu bez problemu – nawet interfejs jest podobny.

PODRÓŻE I WYPOCZYNEK

OsmAnd

Cena: darmowe, wersja OsmAnd+ 40 zł (Android)
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** Polskie szlaki, Mapa turystyczna
Czy działa offline: tak

Mapy open source – jak żadne inne nadają się do wędrówki. Odpowiednik Google'a biją na głowę pod względem dokładności, choć aplikacja ciągle jest toporniejsza od konkurencji. W wersji darmowej jest siedem map do ściągnięcia, potem trzeba zapłacić – moim zdaniem jednak warto, jeśli ktoś często śmiga turystycznie na rowerze, chodzi po szlakach czy po prostu lubi jeździć w nowe rejony. Niezależnie od wyboru dodatkową zaletą aplikacji jest fakt, że OsmAnd potrafi dobrze i zgodnie z lokalnie przyjętą kolorystyką zaznaczyć szlaki turystyczne PTTK.

HERE WeGo

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** Google Maps | **Czy działa offline:** tak

Darmowa nawigacja z mapami obejmującymi prawie cały świat. Pracuje zarówno w trybie online, jak i offline: wystarczy ściągnąć mapę konkretnego kraju (lub krajów) przez Wi-Fi i można nawigować bez dostępu do internetu. Dzięki temu świetnie sprawdza się nie tylko podczas wędrówek miejskich czy jazdy rowerem, ale także w czasie podróży samochodem.

TripAdvisor

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** od biedy Google Maps
Czy działa offline: nie

W zagranicznych miejscowościach turystycznych ta aplikacja rządzi – wiele restauracji czy hoteli wprost chwali się wysokimi ocenami w tym serwisie. To aplikacja-usługa, która pozwala szybko sprawdzić, czy dane miejsce jest warte odwiedzenia, jak i lokalny przewodnik z mapą podpowiadający, co jest warte uwagi.

Revolut

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS
Język: polski | **Alternatywa:** brak
Czy działa offline: historia konta

Finansowy startup, który oferuje usługi związane z transakcjami kartą w różnych walutach. Całość odbywa się przez internet: założenie konta, weryfikacja użytkownika i kolejnych kanałów komunikacyjnych. Wydanie karty kosztuje 10 zł, a potem można nią płacić w ponad 150 walutach w atrakcyjnym kursie i bez dodatkowych opłat. Dodatkowo można też wymieniać waluty na żądanie w zależności od określonego kursu (czyli de facto zakładać subkonta walutowe) i za darmo wypłacać pieniądze z bankomatów do 800 zł miesięcznie. Bardzo interesująca usługa dla ludzi, którzy dużo podróżują – można po prostu sporo zaoszczędzić.

Finebite

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS
Język: polski | **Alternatywa:** brak
Czy działa offline: nie

Aplikacja fajna nie tylko dla podróżników: stworzono ją, by skłonić ludzi do odwiedzania nowych, nieznanych restauracji. Każdy użytkownik programu może skorzystać z jednego zniżkowego zaproszenia do lokalu biorącego udział w zabawie. Na ogół wygląda to tak, że opłata rezerwacyjna wynosi 10 zł, a zjemy za pół ceny – nie licząc napojów i alkoholi. Lokale mają ograniczoną liczbę zaproszeń tego rodzaju na tydzień.

Wikipedia

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS
Język: polski | **Alternatywa:** brak
Czy działa offline: nie

Niby oczywistość – główną funkcją programu jest przeglądanie haseł z największej encyklopedii świata. Aplikacja ma jednak tę dodatkową zaletę, że przy użyciu modułu GPS możemy sobie zobaczyć na mapie zaznaczone wszystkie obiekty, o których poczytamy w Wikipedii. W praktyce jest to bardzo wygodne i pasuje jak ulał do wakacyjnych wędrówek.

Koleo

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS |
Język: polski | **Alternatywa:** Bilkom, IC Mobile Navigator, Rozkład kolejowy | **Czy działa offline:** nie

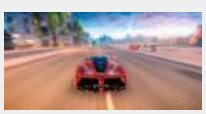
Coś dla tych, co chcą podróżować po Polsce koleją. Niezależna od PKP aplikacja, gdzie sprawdzimy sobie połączenia różnych przewodników, a niekiedy – jeśli tylko dana spółka oferuje taką możliwość – kupimy bilet na pociąg (należy jednak uważać na bilety łączone na przejazd u różnych przewoźników – nie wszyscy takowe honorują).

Gramy – wyścigi

Asphalt 9: Legends

Platforma: Android, iOS | **Cena:** mikrotransakcje
Język: angielski | **Alternatywa:** wcześniejsze odsłony
Czy działa offline: nie

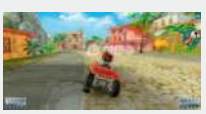
JEDNA z najbardziej rozbudowanych gier wyścigowych na sprzęty mobilne. W sumie do odblokowania mamy przeszło 60 istniejących w rzeczywistości aut, które dodatkowo możemy modyfikować. Ścigamy się zaś na trasach inspirowanych prawdziwymi miejscami, jak choćby Kair, Karaiby czy Himalaje.



Riptide GP: Renegade

Platforma: Android, iOS | **Cena:** 11 zł (Android), 14 zł (iOS) | **Język:** angielski | **Alternatywa:** Top Boat: Racing Simulator 3D | **Czy działa offline:** tak

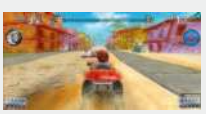
DOŚĆ powszechnie znana seria, gdzie ścigamy się, kontrolując futurystycznie wyglądające skutery wodne. W Renegade bierzemy udział w nielegalnych zawodach, śmigając po zróżnicowanych lokacjach w trybie kariery lub grając nawet z siedmioma innymi graczami w sieci.



Beach Buggy Racing

Platforma: Android, iOS | **Cena:** mikrotransakcje
Język: polski | **Alternatywa:** np. Beach Buggy Blitz
Czy działa offline: tak

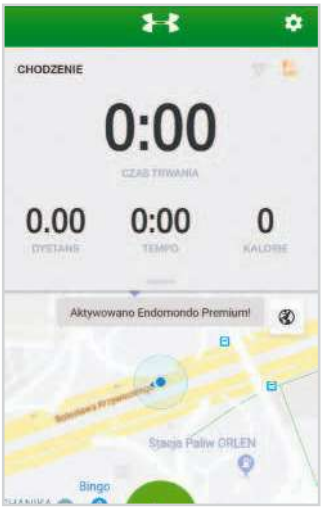
WYŚCIGI na luzie. Śmigamy tu pociesznie wyglądającymi autkami po trasach w klimatach letnio-plażowych i nie tylko. Wraz z biegiem zabawy rozwijamy też nasze pojazdy, a podczas wyścigów walczymy z konkurencją, stosując znajdywany na trasach oręż, jak choćby pociski czy plamy oleju. Sympatyczne!



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

STYL ŻYCIA

Endomondo



Cena: darmowe, abonament 109 zł
Platforma: Android, iOS | **Język**: polski | **Alternatywa**: Runtastic, Strava
Czy działa offline: tak

Aplikacja do gromadzenia danych na temat aktywności fizycznej. Połączona jest z portalem dla sportowców amatorów, który działa na zasadzie witryny społecznościowej – można dodawać znajomych, dzielić się rekordami, śledzić aktywność innych i brać udział w różnego rodzaju wydarzeniach. Przede wszystkim jednak jest to dziennik sportowca – możemy dodawać ręcznie lub zapisywać przebieg treningu za pośrednictwem smartfona lub smartwatcha. Aplikacja wówczas notuje trasę, mierzy czas treningu, a w przypadku najbardziej zaawansowanego sprzętu i opłacenia abonamentu premium – pozwala również analizować tętno i układać zaawansowane plany treningowe.

Fitatu

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język**: polski
Alternatywa: VitaScale, MyFitnessPal
Czy działa offline: nie

Aplikacja dla tych, którzy chcą trzymać linię. To baza produktów spożywczych, gdzie znajdziemy dokładny ich opis, skład oraz wartości energetyczne. Program uwzględnia dania z różnych restauracji sieciowych, jak również gotowe dania i produkty spożywcze ze sklepów. Konfigurując aplikację, podajemy dane dot. naszej osoby, a następnie prowadzimy sobie dziennik tego, co jemy. Aplikacja zaś w tym czasie dba o to, żebyśmy nie przegięli z kaloriami i trzymali się wyznaczonych wcześniej limitów.

Dieta PL 2018 – przepisy fit

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język**: polski | **Alternatywa**: Dieta i przepisy 2019
Czy działa offline: tak

Aplikacja z przepisami – tym razem nastawionymi na określoną dietę. Program po prostu podpowiada, jak powinny wyglądać nasze posiłki w kolejnych dniach. Ogółem mamy siedem rodzajów diet do wyboru, jak np. 1000 kalorii, lekkostrawna, restrykcyjna czy bezglutenowa.

Zdrowe zakupy

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS | **Język**: polski
Alternatywy: FiFiFo | **Czy działa offline**: nie

Aplikacja-baza danych na temat produktów. Skanując kod kreskowy, możemy się przekonać, czy dany produkt zawiera w składzie substancje uznawane za mniej lub bardziej szkodliwe. Oczywiście przy wielu składnikach można mieć wątpliwości, bo program czasami jest nadgorliwy – informacyjnie jednak sprawdza się bardzo dobrze. Można też samemu dodawać produkty, jeśli takowych nie ma w bazie.

Tasty

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język**: angielski | **Alternatywa**: Yum Recipes
Czy działa offline: nie

Aplikacja kulinarna z przepisami – ale inna niż wszystkie. Opiera się na prostocie przekazu – przepisy tutaj to świetnie zmontowane, krótkie klipy wideo, które pokazują krok po kroku co i jak robić. Oczywiście poniżej mamy wypisane wszystkie składniki i sposób przyrządzania krok po kroku, jak to bywa w tradycyjnych książkach kucharskich. Można się jednak bez nich obyć – sam obraz wideo wystarcza aż nadto. W bazie mamy całkiem sporo przepisów. Całość jest po angielsku, ze względu jednak na materiał wideo potencjalny brak znajomości języka nie przeszkadza.

Kanarek

Cena: darmowa
Platforma: Android | **Język:** polski | **Alternatywa:** Jakość powietrza w Polsce, Smog Alert, Smog Polska | **Czy działa offline:** nie

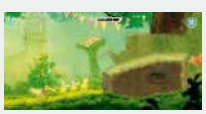
Aplikacja, która pozwoli sprawdzić stan powietrza w najbliższej okolicy. Korzysta przy tym z kilku równoległych baz stacji pomiarowych: oficjalnych, hobbystycznych i nieoficjalnych. Po prostu dodajemy sobie do obserwowanych punkty pomiaru, które znajdują się w naszej najbliższej okolicy i potem sprawdzamy, czy idąc do pracy, nie udusimy się przypadkiem smogiem. Dodatkowo możemy sobie dostosować skalę, w jakiej podawane są odczyty. Nie wchodząc zbytnio w szczegóły: do wyboru jest polska oraz europejska – ta druga jest bardziej restrykcyjna. Niekiedy, szczególnie zimową porą, wyniki mogą wprawić w osłupienie. Ale latem też czasami jest niewesoło...

Gramy – runnery

Rayman Adventures

Platforma: Android, iOS | **Cena**: mikrotransakcje
Język: angielski | **Alternatywa**: Rayman Jungle Run
Czy działa offline: tak

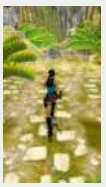
WYGLĄDA obłędnie, a i świetna gameplayowo. To runner, jednakże bohater śmiga w prawo lub w lewo, pokonując platformy, windy, ściany, zbierając pocieszne wyglądające znajdźki. Mamy tu wielu bohaterów, świetnie narysowane, zróżnicowane lokacje i bardzo dobre udźwiękowienie. Perełka gatunku!



Lara Croft: Relic Run

Platforma: Android, iOS | **Cena**: mikrotransakcje
Język: angielski **Alternatywa**: np. Temple Run
Czy działa offline: tak

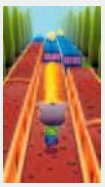
COŚ dla fanów pani archeolog z wielkimi pistoletami. Klasyczna dla runnerów formuła jest tu ubrana w szaty charakterystyczne dla „dużych" gier z serii Tomb Raider. Biegamy więc przez różne zapomniane przez ludzkość miejscówy i szukamy artefaktów, a zgromadzoną gotówkę wydajemy na różne ułatwiacze. Całkiem przyjemne!



Talking Tom Gold Run

Platforma: Android, iOS | **Cena**: mikrotransakcje | **Język**: angielski | **Alternatywa**: np. pozostałe gry z tej samej serii
Czy działa offline: tak

WIEM, wygląda niepoważnie – to jednak gra, która z pewnością przypadnie do gustu młodszym użytkownikom, a i starsi zapewnie utną sobie niejedną przebieżkę. Zaletami tytułu są całkiem rozbudowana formuła, gdzie mamy dużo okazji do wydawania zbieranego złota, jak i stylowa grafika.



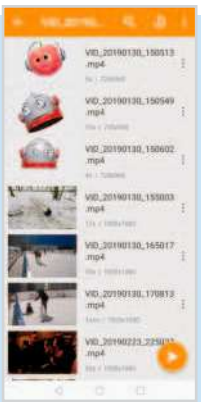
MUZYKA, WIDEO I GRAFIKA

YouTube Premium

Cena: miesięczny abonament 24 zł (Android), 33 zł (iOS)
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski lub angielski | **Alternatywa:** darmowy YouTube
Czy działa offline: tak

Na pierwszy rzut oka nic specjalnego – ot, YouTube, do tego płatny. W praktyce jednak po opłaceniu abonamentu może to być ciekawy program dla tych, którzy nałogowo słuchają podcastów lub unikatowej muzyki, której próżno szukać w serwisach z muzyką pokroju Spotify czy Deezer. Po opłaceniu abonamentu możemy odtwarzać klipy z YouTube'a, nawet w postaci całych list z wyłączonym ekranem. Dodatkowymi zaletami są możliwość oglądania lub słuchania wybranych klipów w wersji offline, brak reklam i automatyczny dostęp do zbiorów YouTube Music. Pierwszy miesiąc jest za darmo – każdy więc może się przekonać, jak to działa w praktyce.

VLC for Android



Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski
Alternatywa: MX Player, Kodi
Czy działa offline: tak

Lekki i bardzo dobry player dla Androida. Jak ktoś chce bez problemu automatycznie skatalogować, a następnie odtwarzać klipy wideo z pamięci telefonu, sieci lokalnej, serwera multimediów lub z internetu, to będzie zadowolony. VLC pozwala pobierać polskie napisy z OpenSubtitles.org, a także – co jest bardzo fajnym rozwiązaniem – oglądać wideo w pływającym okienku nad innym otwartym programem, np. przeglądarką internetową.

Pi Music Player

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** Pulsar, Music Player – Odtwarzacz Muzyki
Czy działa offline: tak

Jeden z najciekawszych odtwarzaczy muzyki zgromadzonej lokalnie. Program automatycznie kataloguje zbiory na telefonie, ma dobrze wyglądający i funkcjonalny interfejs, korektor, możliwość udostępniania muzyki innym, a także sposobność prostego przycinania muzyki na potrzeby jej ustawienia jako dzwonek i zakładkę Discovery z klipami z YouTube'a. Ta ostatnia to listy topowych klipów i utworów dla Polski, zestawienia best of, a także lista magazynu Billboard i muzyka zgrupowana wedle gatunków. To naprawdę dobra okazja, by znaleźć coś nowego.

PicsArt

Cena: 125 zł (Android), 138 zł (iOS)
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski
Alternatywa: Adobe Photoshop Express, Snapseed
Czy działa offline: nie

Rozbudowany edytor graficzny z mnóstwem filtrów i opcji. Ogrom możliwości niestety trochę przyćmiewają irytujące reklamy i wysoka abonamentowa cena, jeśli chcemy się pozbyć tych pierwszych. Moim zdaniem jednak mimo wszystko warto – tym bardziej że to również serwis społecznościowy, gdzie możemy publikować swoje prace.

PaperDraw

Cena: darmowe, premium 22 zł (Android)
Platforma: Android | **Język:** angielski
Alternatywa: ArtFlow, Autodesk Sketchbook
Czy działa offline: tak

Bardzo przyjemna aplikacja do bazgrania. To po prostu wirtualna karta papieru i przybornik z kilkoma narzędziami. Już w wersji podstawowej można fajnie się pobawić, a jak wydamy 22 zł, to zyskujemy dostęp do operacji na warstwach oraz do czterech dodatkowych narzędzi i możliwości wprowadzania tekstu. Świetne na początek, nawet bez otwierania portfela – w bardzo prosty sposób można się przekonać, że człowiek nie ma talentu do rysowania.

Quik

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski
Alternatywa: Adobe Premiere Clip
Czy działa offline: tak

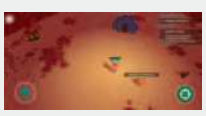
Edytor wideo dla leniwych. W bardzo prosty sposób możemy tu przyciąć długaśny klip do kilku efektownych scen, a następnie całość ozdobić tłem dźwiękowym, wstawkami graficznymi, zmodyfikować prędkość odtwarzania, ogólną paletę kolorystyczną czy nawet wstawić na doklejkę materiały wideo lub zdjęcia. Mamy też do dyspozycji gotowe motywy.

Gramy – akcja

Space Pioneer

Platforma: Android, iOS | **Cena:** darmowe
Język: polski | **Alternatywa:** Twisty Board 2
Czy działa offline: nie

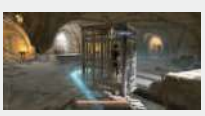
POLSKA gra, w której prowadzimy kosmicznego marine. Odwiedzamy kolejne planety, czyszcząc je z przeciwników przeplatanych bossami i rozwijając postać. Z biegiem czasu zyskujemy dostęp do coraz mocniejszego ekwipunku, możemy też rozwijać towarzyszącego nam droida i bazę.



The Elder Scrolls: Blades

Platforma: Android, iOS | **Cena:** darmowe
Język: angielski | **Alternatywa:** seria Dungeon Hunter
Czy działa offline: nie

GRA trafiła do działu akcji – ale równie dobrze można ją zaklasyfikować jako RPG. To dungeon crawler, w którym gramy i walczymy, poruszając się po lokacjach w czasie rzeczywistym i konwencji FPS. W miarę postępów rozwijamy miasto i postać, żonglujemy sprzętem, a wszystko w klimatach TES.



Tesla vs. Lovecraft

Platforma: Android, iOS | **Cena:** 10 zł (Android), 9 zł (iOS) | **Język:** angielski | **Alternatywa:** Sniper Arena World | **Czy działa offline:** tak

KLIMATYCZNA gra akcji w stylu top-down, w której – jak sama nazwa sugeruje – dajemy odpór przedwiecznemu złu z prozy Lovecrafta, kierując postacią intrygującego naukowca i wynalazcy. Do dyspozycji mamy cały wachlarz broni oraz różne zdolności, które wykorzystamy przeciwko chmarom przeciwników.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wydania magazynu do druku.

NAUKA I EDUKACJA

Squla

Cena: 180 zł (Android), 169 zł (iOS)
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski | **Alternatywa:** Mistrz matematyki
Czy działa offline: nie

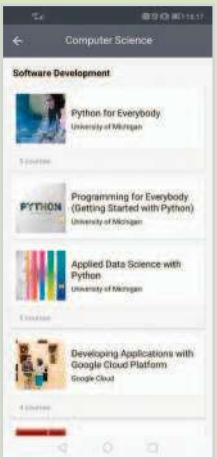
Aplikacja-serwis, który wspomaga edukację. Mamy tu wirtualne klasy i materiał dostosowany do wieku dzieciaków. Lekcje pokrywa się materiałem i stopniem trudności z kolejnymi klasami szkoły podstawowej – w prosty sposób więc uzupełniają wiedzę zdobywaną w szkole. Całość ma lekką formę: to taka zabawa-nauka, gdzie dziecko awansuje na kolejne poziomy, a za gromadzone monety może kupować np. avatary. Rodzic z kolei dostaje cykliczne raporty na temat aktywności dziecięcia i jego postępów w nauce. To po prostu kompleksowy, dobry system przeznaczony dla uczniów przedszkoli i podstawówki – zadowoleni będą i młodsi, i ich rodzice.

Duolingo

Cena: darmowe, roczny abonament 360 zł (Android), 300 zł (iOS)
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski lub angielski – zależnie od kursu
Alternatywa: Memrise | **Czy działa offline:** tylko w wersji płatnej

Wyśmienity program do nauki języków obcych. Możemy tu się uczyć języka angielskiego, ale jeśli ktoś już go zna – przy jego użyciu może uczyć się jednego z kilkudziesięciu innych. Materiał podzielony jest na tematyczne rozdziały, te zaś składają się z kilku poziomów, po parę lekcji w każdym. To słuchanie, powtarzanie, układanie zdań z rozsypanek i pisanie – przy odrobinie samozaparcia można całkiem nieźle poznać język obcy. Oczywiście całość dodatkowo opakowana została w oprawę gamifikacyjną: gromadzimy więc kryształki, wykupujemy dzięki nim amulety ochronne, by utrzymać serię ćwiczeń, a także zbieramy doświadczenie. Świetna rzecz, do tego całkiem darmowa – od czasu do czasu trzeba tylko obejrzeć reklamę. Nie są inwazyjne, jeśli jednak ktoś chce poćwiczyć offline, wówczas trzeba wykupić abonament.

Coursera



Cena: darmowe, kursy w różnych cenach
Platforma: Android, iOS | **Język:** angielski, kursy w różnych językach
Alternatywa: Udemy, EDX, PluralSight | **Czy działa offline:** nie

Platforma do samodzielnej nauki. W bazie serwisu znajdziemy już tysiące kursów różnego rodzaju. Biznes, nauki ścisłe, komputerowe, fotografia, muzyka – to tylko niektóre zagadnienia. Sama aplikacja jest darmowa, płacimy na ogół za poszczególne kursy. Serwis wymaga systematyczności – zapisujemy się na określone zajęcia, które odbywają się w z góry przewidzianych ramach czasowych, i np. co tydzień trzeba robić zadania na zaliczenie czy brać udział w aktywnościach grupowych. Wiele kursów układa się tutaj w specjalizacje, na które składa się kilka szkoleń tego rodzaju. Pojedyncze kursy to na ogół kilka tygodni nauki. Można też pójść dalej: wiele uniwersytetów oferuje kompletne studia prowadzone w całości online – tu jednak wymagania i opłata za udział są bardzo wysokie.

Lumosity

Cena: darmowe, premium 220 zł/rok (Android), 224 zł/rok (iOS)
Platforma: Android, iOS | **Język:** polski lub angielski – zależnie od kursu
Alternatywa: KettleMind, Synaptico
Czy działa offline: tak, choć bez funkcji sieciowych

Aplikacja do trenowania mózgu. Jej treścią różnego typu łamigłówki opracowane z myślą, by zwiększać potencjał w wybranych obszarach. Możemy ćwiczyć skupienie, pamięć, wielozadaniowość, szybkość myślenia, zdolności szacowania i kilka innych. Darmowa wersja wystarcza – choć zaawansowane statystyki użytkowania i dostęp na żądanie do wszystkich typów ćwiczeń mamy w planie premium.

Google Sky Map

Cena: darmowa
Platforma: Android | **Język:** polski
Alternatywa: Stellarium, SkySafari, SkyView Lite | **Czy działa offline:** tak

Najprostsze narzędzie, żeby poznać niebo. Działa w trybie rozszerzonej rzeczywistości: kierujemy aparat telefonu na nieboskłon, na ekranie telefonu zaś widzimy nazwy gwiazdozbiorów i obiektów Układu Słonecznego oraz głębokiego nieba. Działa bardzo dobrze, choć Sky Map jest skąpy w kwestii dodatkowych informacji – daje jedynie ogólne rozeznanie w tym, co widać nocami nad głową. Jeśli to za mało, polecamy np. aplikacje z serii SkySafari.

Gramy – łamigłówki

Empires & Puzzles
Platforma: Android, iOS | **Cena:** darmowe | **Język:** polski
Alternatywa: Dragon Strike | **Czy działa offline:** nie

GRA logiczna zgrabnie połączona z motywem bohaterów i elementami RPG. Układamy kolorowe kryształki, które w istocie są oddziałami prowadzonych przez nas herosów. Ci ostatni zaś dzielą się na klasy, mają różną moc i od ich dyspozycji w bardzo dużej mierze zależą postępy w grze. W międzyczasie rozwijamy też własną twierdzę, szkolimy żołnierzy i eksplorujemy mapę.

Bridge Constructor Portal
Platforma: Android, iOS | **Cena:** 24 zł | **Język:** angielski
Alternatywa: World of Goo | **Czy działa offline:** tak

NAWIĄZUJĄCA do serii Portal gra logiczna, w której opiekujemy się pojazdami. Wehikuły te – niczym Lemmingi w klasycznej grze – muszą dotrzeć z miejsca początkowego do celu, pokonując przy tym zaprojektowane przez gracza mosty i portale. W grze mamy 60 lokacji do przejścia, charakterystyczną oprawę graficzną i niezrównaną GLaDOS, która nam kibicuje.

Two Dots
Platforma: Android, iOS | **Cena:** darmowe | **Język:** angielski **Alternatywa:** Dots | **Czy działa offline:** tak

NIBY prosta, bo polega na łączeniu liniami kropek w tych samych kolorach. Szybko jednak okazuje się, że to dobra gimnastyka dla mózgu. By przejść dalej, musimy zmieścić się w danej liczbie ruchów i połączyć ze sobą punkty w określonych dla każdego poziomu ilościach. Same lokacje też mają różny kształt, co przekłada się na stopień trudności.

Logitech G502 Lightspeed

Cena: 650 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 9 (w tym programowalnych: 9) plus wychylna rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 m (odłączany) • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 16 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** bezprzewodowy dongle USB, kabel USB • **Bateria:** wbudowana, do 60 godzin (bez podświetlania) • **Inne:** makra, pamięć na profile (3 plus dowolna liczba po zainstalowaniu sterownika), regulowana waga, zgodność z systemem ładowania bezprzewodowego Powerplay, kabel w oplocie, wyłączanie kliku w metalowej rolce • **Wymiary:** 132x75x40 mm • **Waga:** 114 g + do 6 ciężarków (4 po 2 g lub 2 po 4 g)

Najlepsza uniwersalna gamingowa mysz bezprzewodowa.

„To już ~~trzecia~~ czwarta edycja G502, według Logitecha najpopularniejszej uniwersalnej myszy do grania. Na pierwszy rzut oka zmian względem poprzedników nie widać, choć jeśli ktoś ma fotograficzną pamięć (lub nadal korzysta z pierwszej wersji G502), zauważy, że brakuje niebieskiego akcentu na dolnej klapce. Obecnie mysz jest czarno-czarna, co dobrze współgra z podświetlaniem RGB. To nadal ogranicza się jedynie do logo, rolka jest bowiem całkowicie metalowa, dalej też można odłączyć mechanizm klikający. Wewnątrz mamy miejsce na opcjonalne ciężarki, co pozwala na zmianę wagi".

Tak, to był niemal słowo w słowo test poprzedniej wersji, modelu HIRO. Najnowszy, z dopiskiem Lightspeed, na pierwszy rzut oka jest identyczny i korzysta z tego samego optycznego sensora HIRO – tyle że można mu odłączyć kabel. Ale diabeł tkwi w szczegółach. Ot, choćby ta rolka: jeśli się jej dokładnie przyjrzeć, widać, że nie jest już pełna i ma szprychy. Niby logiczne, modele bezprzewodowe są z definicji cięższe, bo muszą pomieścić akumulator, więc walka o gramy ma sens – ale czy ktoś spodziewał się, że nowy G502 będzie najlżejszym ze wszystkich? 114 g to wprawdzie nadal dużo, ale przecież mówimy o myszy uniwersalnej z masą przycisków, a nie o minimalistycznym gryzoniu do FPS-ów.

Niska waga nie wpłynęła jednak negatywnie na czas pracy. Z włączonym podświetlaniem powinno to być (według Logitecha) do 48 godzin, a po jego wyłączeniu – do 60. W praktyce oznacza to, że mysz ładuje się raz w tygodniu, bo nieużywana się usypia. Oczywiście w razie czego G502 zadziała także po kablu, a do tego 5 minut ładowania po USB 2.0 wystarcza na 2,5 h grania. Kolejna zmiana to przeprojektowane główne przyciski, które obecnie zostały żywcem przeniesione z modeli dla esportowców i działają jeszcze pewniej niż dotychczas. Że to bajer? Dla większości osób tak, ale skoro już się płaci małą fortunę za mysz, miło wiedzieć, że jest super. Najnowsza G502 ma także system zmiany wagi (z dwoma, a nie jednym rodzajem ciężarków, jak poprzednicy), a do tego jest zgodna z technologią ładowania bezprzewodowego Powerplay – choć przy cenie takiej podkładki i długości pracy na baterii to bajer.

Minusy? Tylko jeden – cena. Obecnie to 650 złotych, co w dobie dobrych modeli bezprzewodowych kosztujących połowę tej kwoty nieco straszy. Zwłaszcza że bez problemu można kupić poprzednie wersje G502, zresztą też za połowę ceny najnowszej edycji urządzenia. Jeśli jednak chcesz mieć najlepszą uniwersalną mysz bezprzewodową, pozostaje po prostu zbierać na G502 Lighspeed.

Allor

PODSUMOWANIE

+ świetny sensor • perfekcyjny kształt • niższa waga niż wersji przewodowej • wbudowana pamięć na profile • rozbudowane makra • bardzo ładny soft • wygląd i jakość wykonania • metalowa rolka z wyłączalną terkotką • podświetlanie RGB • zgodna z systemem bezprzewodowego ładowania Powerplay

– tylko dla praworęcznych • wysoka cena

OCENA 7+

Genesis Thor 200 RGB

Cena: 137 zł | Dostarczył: Genesis | www.genesis-zone.com/pl

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 0 • **Programowalne:** brak • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** 1 x USB, 2 x mini-jack (słuchawki i mikrofon) • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** 6KRO • **Inne:** przełączniki hybrydowe, podświetlenie RGB (9 trybów, w tym „disco"), tryb gra, sterowanie multimediami, hub 2 x USB 2.0 • **Wymiary:** 448x155x42 mm • **Waga:** 1,0 kg

Dotychczas miałem o hybrydach takie sobie zdanie. Ich cena wcale nie była dużo niższa niż prawdziwych mechaników, a pisało się na nich – i grało – gorzej. Do Thora podchodziłem więc ze sporą nieufnością. Ku mojemu zaskoczeniu okazał się jednak zadziwiająco fajny! Oczywiście to nadal hybryda, choć – wbrew temu, co pisze na stronie producent – aktywacja następuje mniej więcej w połowie ruchu klawisza, a więc tak jak w mechaniku. (W zwykłych klawiaturach aktywacja następuje po pełnym wciśnięciu klawisza). Dzięki temu pisze się na niej dużo wygodniej niż na zwykłych modelach. Kolejny plus to wyraźnie kliknięcie, cichsze niż w przypadku przełączników mechanicznych. Do tego Thor rejestruje wciśnięcie przynajmniej 6 przycisków naraz, ma także hub USB 2.0 (2 gniazda) i przejściówkę dla słuchawek. Jest też tryb gra, odłączający klawisz Windows, a także podświetlanie RGB (9 predefiniowanych profili, wśród nich reagujący na odgłosy otoczenia). A i cena nie straszy, bo za tyle nie kupi się prawdziwych mechaników z RGB. Dzięki temu Thor 200 udowadnia, że hybrydy mają sens, zwłaszcza jeśli lubisz klik, ale nie chciałbyś budzić całego bloku nocnym graniem lub pisaniem.

Allor

PODSUMOWANIE

+ przyjemne hybrydowe przełączniki wytrzymujące po 20 mln naciśnięć • 6KRO • wbudowany hub USB • sporo trybów podświetlania, w tym reagujący na odgłosy otoczenia • cena

– brak podstawki pod nadgarstki • brak makr i tworzenia własnych schematów podświetlania

OCENA 8

Info

Intel obniży ceny

W końcu mamy konkurencję! Jest to wprawdzie plotka, a nie oficjalna informacja, ale wydaje się bardzo prawdopodobna. O co chodzi? Na premierę nowych procesorów AMD Intel szykuje obniżkę cen swoich układów – o 15%. Oznacza to np., że już niedługo Core i9-9900K zejdzie poniżej 2000 zł, Core i7-9700K – obecnie najlepszy procesor dla graczy – zamiast kosztować około 1800 zł powinien stanieć do około 1500 zł, Core i5-9600K do mniej niż 1000 zł, Core i5-9400F zaś – do niecałych 600 zł.

www.intel.com

Microsoft przyspiesza AMD

Zmiany wprowadzone w jądrze (a dokładniej: w Task Schedulerze), które pojawiły się w aktualizacji Windowsa 10 do wersji 1903, sprawiają, że system znacznie lepiej rozdziela zadania na fizyczne jądra Ryzenów. Efektem jest aż 15% wzrost wydajności w Rocket League. Ba, w najbardziej optymistycznym wariancie różnica w aplikacjach jednowątkowych może sięgać (wg AMD) nawet 21%. Co ważne, skorzystają na tym nie tylko najnowsze procesory Ryzen 3000, ale także starsze, serii 1000 i 2000. Mimo iż w 2017 roku AMD z Microsoftem twierdzili, że zarządcy wcale poprawiać nie trzeba... Cóż, lepiej późno niż wcale.

www.microsoft.com | www.amd.com

Google rezygnuje z tabletów

Żeby wszystko było jasne – firma zaprzestaje rozwijania własnych modeli serii Pixel, pracujących pod kontrolą systemu Android. Teoretycznie nie oznacza to, że taki sam los spotka konkurentów. Ani że Android już nigdy nie doczeka się sensownego wsparcia dla urządzeń z większymi ekranami. Nie zmienia to jednak faktu, że obecnie jedynymi systemami, które mają sens w przypadku dużych urządzeń z dotykowymi ekranami, pozostają Windows 10 oraz iOS, który zresztą niedawno doczekał się specjalnej wersji na iPady, nazwanej iPadOS.

www.google.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wystania magazynu do druku.

Xiaomi Mijia Action Camera 4K

Cena: 452 zł | Dostarczył: Xiaomi | www.mi-home.pl

PARAMETRY • **Matryca:** Sony IMX 317 • **Obiektyw:** 7-częściowy, szerokokątny 145°, ogniskowa 3,2 mm, przysłona f/2.8" • **Rozdzielczości wideo:** 4K (30 fps), 2,7K (30 fps), 1080p (100 fps), 720p (200 fps) • **Rozdzielczość zdjęć:** 3840x2160 • **Wyświetlacz:** 2,4" dotykowy IPS 960x480 • **Pamięć:** gniazdo microSDXC do 64 GB • **Bateria:** 1450 mAh, wymienna • **Złącza:** micro-USB 3.0, micro HDMI • **Łączność:** Wi-Fi bgn, Bluetooth 4.1 • **Inne:** wbudowany mikrofon, czujnik ruchu, 3-osiowy elektroniczny stabilizator obrazu, 6-osiowy żyroskop • **Rozmiary:** 71,5x42,7x29,5 mm • **Waga:** 99 g

Mijia 4K już po wyjęciu z pudełka prezentuje to, do czego przyzwyczaiło nas Xiaomi – elegancki minimalizm kamerki robi bardzo pozytywne wrażenie, za to minimalizm w osprzęcie wręcz przeciwnie. Poza kablem micro-USB nie ma tutaj niczego. Szczególnie żal, że producent nie dodał wodoodpornej obudowy, która pozwoliłaby zabrać sprzęt na basen czy nad wodę. Na szczęście **pod względem jakości nagrywania nie można już kamerce zbyt wiele zarzucić.** Obraz jest wyraźny, 3-osiowy elektroniczny stabilizator ekranu działa całkiem nieźle, a matryca autorstwa Sony dobrze radzi sobie z nagłymi zmianami warunków oświetleniowych. Kamera nagrywa maksymalnie w 4K, co w tej półce cenowej jest świetnym wynikiem, za taki należy także uznać osiągnięcie 200 fps-ów przy rozdzielczości 720p. Do tego jakość nagrywanego wideo jest przyzwoita także po zmroku, co należy zapisać Mijii na duży plus. Podobnie jak 2,4-calowy ekran, którego rozdzielczość (960x480) pozwala na komfortowe przeglądanie nagrań. Nieźle wypada bateria – bez ładowania można nagrywać nieco ponad godzinę, a czas ten można przedłużyć, podłączając kamerkę do powerbanka. Trochę szkoda natomiast braku wbudowanej pamięci – niezbędna będzie karta microSD (do 64 GB). Na dobrą sprawę Xiaomi Mijia Action Camera 4K to kolejny dowód, że czasy, gdy jedynym wartym uwagi sprzętem do nagrywania sportowych popisów było GoPro, odszedł dawno w zapomnienie. ■ **Ninho**

ALTERNATYWA

Ezviz S5 Plus | 399 zł
Kosztująca nieco mniej kamerka Ezviza może pochwalić się niemal tak dobrym obrazem w 4K, za to w 720p potrafi nagrywać nawet w 240 klatkach na sekundę. Ponadto obudowa klasy IP67 dołączona do S5 Plus zapewnia mu wodoodporność.

Bardzo tania, bardzo ładna, a przy tym nagrywa filmy w 200 klatkach na sekundę. Po co komu GoPro?

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość wideo, także w nocy • dobra stabilizacja obrazu • duży, wyraźny wyświetlacz • niezła bateria

− brak wodoodpornego etui w zestawie • brak wbudowanej pamięci

OCENA 9

Razer Hammerhead Duo

Cena: 250 zł (60 euro) | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 1 x dynamiczny, 1 x armaturowy • **Długość kabla:** 1,2 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack 2 w 1 • **Wbudowany mikrofon:** tak, na kablu • **Inne:** regulacja głośności i sterowanie w minipilocie na kablu do prawej słuchawki, zgodność ze wszystkim, co ma mini-jacka • **Waga:** 17 g

Co dwa przetworniki, to nie jeden? Teoretycznie tak właśnie powinno być, o czym można się przekonać, patrząc na co lepsze kolumny głośnikowe, mające przynajmniej dwa: mały od tonów wysokich oraz większy od średnich i niskich. W najnowszych dokanałówkach Razera jest podobnie, tyle że w obudowach zamknięto przetwornik dynamiczny odpowiadający za tony niskie oraz armaturowy, który dba o tony średnie i wysokie. Dzięki dobremu zestrojeniu (uniwersalna V-ka) sprawdza się to bardzo dobrze: najnowsze Hammerheady rażą zarówno dobrym basem, jak i masą szczegółów. Lekko wycofana „średnica" zaś sprzyja długim sesjom czy to w grach, czy to z filmami, czy też z ulubionym wykonawcą. Do tego **Duo grają bezproblemowo zarówno z typowymi smartfonami, jak i z konsolą Switch czy padami do PS4 i XBO.** Żeby jednak nie było zbyt idealnie, to przyczepię się do kabli. Poprzednie Hammerheady miały płaski, który niezbyt chętnie się plątał, a do tego był bardzo solidny i zielony. Teraz mamy normalny czarny w oplocie, kończącym się w miejscu, gdzie kabel rozwidla się na uszy. Jest to wprawdzie dyskretniejsze, ale potencjalnie mniej trwałe.

Ogólnie jednak, choć nie jest to pierwszy na rynku model dokanałowy z dwoma przetwornikami, Hammerheady Duo zostały sensownie wycenione, **grają bardzo fajnie i są dobrze wykonane.** A jako bonus mają jeszcze delikatne, zielone logo. ■ **Allor**

Bardzo dobre dokanałówki nie tylko do grania.

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość dźwięku • dobra ergonomia • pilot z mikrofonem, przyciskami regulacji głośności i odbierania rozmów • działają po USB także z PS4 i Switchem oraz wszystkim, co ma mini-jacka

− okrągły kabel • i to nie cały w oplocie

OCENA 8+

Nowe na rynku

Steelseries Apex Pro

Pierwsza klawiatura mechaniczna z regulowanym punktem aktywacji. Dzięki autorskim przełącznikom OmniPro można go zmieniać w zakresie od 0,4 mm do 3,6 mm. I to w czasie rzeczywistym, pokrętłem, obok którego jest wyświetlacz OLED pokazujący nastawy. Do tego profile da się przypisać do konkretnych gier. W sprzedaży będą dwie wersje, pełnowymiarowa Apex Pro i turniejowa. Premiera – jesienią.

Cena: 900 zł za wersję turniejową, 985 zł – za pełnowymiarową
www.steelseries.com

Creative Outlier Air Sports

Całkowicie bezprzewodowe słuchawki sportowe z Bluetooth 5.0. Są odporne na pot (IPX5), mają akumulatorki wytrzymujące 10 godzin, a etui pozwala na dwukrotne ich podładowanie. W sumie daje to aż 30 godzin słuchania muzyki. Model ten jest zgodny ze wszystkimi sensownymi kodekami audio, czyli także z AptX, AAC, a nawet zapewniającym najlepszą jakość Sony LDAC. Co ważne, jest wyposażony w gniazdo USB-C, montowane standardowo nawet w smartfonach ze średniej półki.

Cena: 389 zł
www.creative.com/pl

JBL Tune 120 TWS

Najnowsze całkowicie bezprzewodowe słuchawki dokanałowe Bluetooth 4.2 zapewniające mocny dźwięk i brzmienie JBL Pure Bass. Wbudowane akumulatorki wystarczają zaś na 4 godziny słuchania. Eleganckie etui zapewnia trzy pełne ładowania, co w sumie przekłada się na 16 godzin działania. Co ważne, 15 minut ładowania zapewnia 60 minut słuchania. Model ten współpracuje z asystentami głosowymi Siri i Google, a do tego można go kupić zarówno w wersji czarnej, jak i białej oraz czarno-niebieskiej.

Cena: 429 zł
www.jbl.com.pl

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Witam w kolejnym AR, ciągle mając nadzieję, że jak jutro otworzę e-maila, to zobaczę w końcu masę listów od was. Tak samo raz w miesiącu skreślam jeden kupon totolotka, by dać Opatrzności szansę popisania się… Ciekawe, co będzie pierwsze – masa listów od was czy szóstka w totka? Apeluję zatem do obu stron: działajcie do diabła (ups… troszkę niezręcznie wyszło), ile mam czekać?! :) A poza tym miłej lektury!

GRY ŁĄCZĄ

Robicie masę świetnej roboty i oby tak dalej. Czasami „czytam" CDA razem z moją półtoraroczną córką. Raz zobaczyła, że tata to czyta, a potem zwróciła uwagę na kolorowe obrazki i poooszło… regularnie woła o „sidikszyn". Wiecie, to niewiarygodne jaką dobrą pamięć mają niektóre dzieci. Jak Mała zafiksuje się na jakiejś idei – czy to ciastko, czy miś czy to co akurat wpadło w oko – to nie ma, że zapomni, w życiu. Teraz trzymam ostatnie kilka numerów CDA na wierzchu, bo mamy już stałe elementy, które są interesujące. Mamy na przykład Brzydala – to ta głowa-twarz Gamewalkera (…) Mała, jak to małe dziewczynki, ma wyjątkową słabość do zwierzątek, więc regularnie życzy sobie wracać do recenzji Monster Boya z 03/2019… bo tam jest świnka. A nawet kilka świnek.

Papkin: Ja tam świnkę (a nawet kilka świnek) dostrzegam też w stopce redakcyjnej.

Pingwiny z komiksów o Kinguinie też są wyjątkowo ciekawe. No i – tutaj podziękowania prosto do Ciebie, Smuggler, jak sądzę – w artykule z 04/2019 o Electro Body pojawiły się nie jedno, ale DWA zdjęcia małych kotów. DWA MAŁE KOTKI!

Tak lubi kotki? Specjalnie dla niej mój Kropek, zaraz po zjedzeniu całego arbuza. Grubszy niż dwa kotki naraz.

MrJedi: Masz kota normalnie.

Trzy. Trzy koty. A każdy ma jakiegoś „kota". Niech mnie ktoś zabije...

Wszystko to budzi pewną refleksję, dotyczącą wychowania dzieci. Jak wychować młode pokolenie, żeby lubiło dobre gry, a unikało tych słabych?

Nijak. Sami do tego dojdą, choć oczywiście należy pilnować, by bardzo małoletnie małolaty nie zagrywały się 18+. No i podsuwać te dobre, warte uwagi gry, zachęcać, by wkręciły się w ich świat.

9kier: To pytanie brzmi trochę jak „jak wychować dziecko, żeby w lodziarni nie wybierało smaku rabarbaru, a zamiast tego wyłącznie lody porzeczkowe?". Pewnie można je tak zindoktrynować, ale po co? Niech każdy je to, na co ma ochotę, choćby nawet, tfu, tfu, lody rabarbarowe. <zaciera ręce, bo jak dziecko zje rabarbarowe, więcej dla niej wtedy zostanie tych dobrych>

Może gry komputerowe będą pomostem między pokoleniami? A może już są: wspomnę przykład znajomego, który regularnie grywa w CS-a ze swoim nastoletnim synem i jego kolegą. Wiecie co jest najlepsze? Czasem udaje nam się zebrać w pięciu do teamu – trzech dorosłych facetów po trzydziestce (niektórzy grubo po trzydziestce) i dwóch nastolatków.

Czyli trzy małolaty i dwa brzdące ☺

MrJedi: Komu znowu mało lata?

Jak myślicie, kto najbardziej dostaje po tyłku, a kto potem musi ratować zgredów? No właśnie... rośnie nam nowe technopokolenie, które jeśli nie już, to wkrótce nas prześcignie.

…„Już wkrótce"? Raczej „już dawno…". Jednym z powodów, dla którego nie lubię niektórych gier w multi, jest konieczność wysłuchiwania od nabuzowanych adrenaliną 12-latków, jak bardzo kiepski jestem (i co sądzą o „mojej starej"). ☺

9kier: Nie bez powodu statystyczna kariera esportowa kończy się w wieku 25 lat.

MrJedi: Potem pięć lat emerytury w kamieniołomach i do piachu – to jest dobre dla finansów państwa.

Czy usłyszymy od naszych dzieci, że „tato, weź, w to już nikt nie gra…"

Chigwood

Ta, albo „Jezu, co to za staroć, tylko 4K i do tego w ekran trzeba patrzeć, nie lubię tych retrogier". A ty, otrzesz łezkę, westchniesz sobie coś o „dzisiejszej młodzieży" i dalej będziesz grał w to stare dobre Cyberpunk 2177 z 2026. Przywykaj!

MrJedi: [błyskając pożegnalnym uśmiechem odchodzi w stronę zachodzącego słońca w cybernetycznym chodziku z bezglutenowym dopalaczem]

Papkin: Kiedy dorosnę, zostanę pro letsplayerem (to odmiana youtubera, będącego z kolei odmianą influencera) i dowiem się, by lurkować zamiast hejtować dla fejmu, bo skończy się shadowbanem. A teraz przepraszam, ale mam do zrobienia na ASAP-ie tudusy z premiumowym contentem, a nie chciałbym fakapnąć.

EMOCJE I PYTANIA

Czytając CDA można doświadczyć pełnego wachlarza emocji. Radość z nowego numeru! Podpisy pod obrazkami! AR! Duma (?), że duża część czytelników to takie stare pryki… jak ja.

Mhm. Mów do mnie jeszcze. Wiesz, że pisałem w podstawówce piórem ze stalówką, maczaną w kałamarzu (w ławce była specjalna dziura, w którą się go wkładało)?

MrJedi: Teraz już wiem, skąd się wziął Twój literacki fetyszyzm.

Papkin: Lęk przed zbliżającym się deadline'em! Żal za rozmówcą, który się wysypał! Niepokój związany z niewysłaniem przez wydawcę klucza do recenzji! Przygnębienie nadesłanymi propozycjami publicystyki! Irytacja natłokiem tekstów do sprawdzenia!

Zażenowanie, kiedy dusisz się ze śmiechu w autobusie i ludzie na ciebie patrzą.

No fakt, też kiedyś kogoś dusiłem w autobusie i ludzie faktycznie dziwnie się patrzyli. I filmowali komórkami, by wrzucić na fejsa, nie robiąc nic więcej, bo to nie ich sprawa… I jakoś tak nagle nie do śmiechu się robi, nie?

MrJedi: To zależy, ile z tego będzie lajków.

Zazdrość czytając Papkina. Dlaczego on pisze lepiej niż ja? (bo więcej czyta? bo w ogóle czyta?!)

Pisze tak dużo, że nie ma czasu czytać tego, co napisze, a co dopiero innych.

Papkin: Mam dobre muzy, choć ich grono systematycznie się wykrusza. Spora część odsiaduje wyroki za przestępstwa z art. 59. u.p.n., a pozostałe mają status świadków koronnych.

To mógłbym być ja... (yeah, right)

No nie wiem, czy chciałbyś.

Nawiasem mówiąc, Papkin to taki Cristiano Ronaldo.

Fakt, ma dziwne fryzury.

9kier: I jak Ronaldo – cytując polską Wikipedię – „może grać zarówno na lewej, jak i prawej flance, a także jako środkowy napastnik". Czytaj: w zapowiedziach, recenzjach, dziale publicystycznym, w dziale Info, Na Luzie… W czasie meczu Papkin jednocześnie grałby w obronie, ofensywie, stał na bramce, sędziował, a w międzyczasie robił jako cheerleaderka i sprzedawał popcorn.

Papkin: Analogia – nomen omen – nietrafiona, gwałcić zdarzało mi się wyłącznie dobry smak. Raczej jak Thiago Cionek – strzelam pismu samobójcze bramki, a czytelnicy wciąż wręczają mi czerwone kartki.

Jedni go uwielbiają, inni nienawidzą.

A także jedni go nienawidzą, ale za to inni go nie cierpią.

MrJedi: A do tego jedni go nie widzą, a inni czasami spotykają.

Papkin: Ja za nim wręcz przepadam, zresztą – nawet ze sobą sypiamy.

Nie da się jednak zaprzeczyć, że ma talent. Dziad.

I pewnie złodziej oszust.

I pijak!

MrJedi: I wystarczy.

Groziłem sobie wiele razy, że do was napiszę, aż w końcu stało się. Zadowoleni? Kolejny, który stracił „pisarskie dziewictwo". I to z kim? Mr Jedi niedługo będzie chodził z balkonikiem. Na tle Smugglera Deadpool już nie jest taki brzydki i…

MrJedi: Gdy już przesiądę się na balkonik, to zadbam o to, żeby był tak dalece zaawansowany technologicznie, aby robił za mnie wszystko, łącznie z chodzeniem i chłodzeniem whisky. Będzie tak mocarnie wyposażony, tak nieprzyzwoicie wypasiony, że gadżety Jamesa Bonda w najnowszym modelu Astona Martina będą wyglądały niczym obsmarkane grzechotki trzylatka. I wtedy polecę nim do Japonii i dokonam gastroskopii Godzilli. Rzekłem.

PS Zbieżność mego nicka z waszym Ghostem nieprzypadkowa. „Bo wszyscy umarli, to jedna rodzina…" – Bayer Full

Ghost

REFLEKSJE OKOŁOEKSZYNOWE

List otworzę i zamknę uśmiechem, bo choć chciałem trochę ponarzekać albo wskazać palcem, „co mi się nie podoba" oraz „co wydaje mi się, że mogłoby być lepsze", sporą częścią mojego życia są granie oraz czytanie (im jestem starszy, tym więcej czytam, a mniej gram, znasz to?), a CDA wpasowuje się w te dwa zajęcia jak alpaka na poprawę humoru.

Pozwolę sobie wypunktować parę rzeczy. Na pewno nie piszę tego jako pierwszy Czytelnik. Na pewno nie wyrażam w 100% tego, co rzeczywiście chcę powiedzieć/napisać. Ale mam nadzieję, że będzie tu choć jedna niegłupia sugestia. Format – fajnie by było, gdyby pismo było mniejsze (niższe), bardziej kompaktowe, „poręczne", „torebkowo-walizkowe" (co ja piszę?!), bliższe kwadratowi niż prostokątowi.

Kwadratowe to raczej nie (widziałeś kiedyś pismo w takim formacie?), reszta jest możliwa. Mnie np. pasuje wielkość podobna do „tygodników opinii".

MrJedi: Magazyn wielkości smartfona by się przyjął.
Design – mam wrażenie, że ramka z oceną, zakładki (tzn. nazwy działów i rubryki z wymaganiami sprzętowymi) oraz często tła (rozpikselowane screeny lub arty z gry) trącą już myszką.

No, co – w piśmie o komputerach myszka jest jak najbardziej na miejscu. Ale bardziej serio – coś tam „się dłubie" w temacie „odświeżenia layoutu". Ale co i kiedy, to nie powiem, bo sam nie wiem. Będzie, kiedy będzie.

Design: stock – nie myśleliście, żeby np. Marek Lenc lub Otis ilustrowali wszystkie teksty w Publicystyce? Pytam, bo jak widzę jakieś ręce w kajdankach albo gościa wydzierającego się do telefonu (typowe zdjęcia stockowe) to trochę mi to zgrzyta z pozostałymi fotkami (np. sprzętu) i grafikami (np. recenzji) w czasopiśmie. Pewnie wyjdzie drożej, ale jakościowo lepiej. Ze stocku dobry jest tylko dziadek!

Osobiście uważam, że każdy tekst w Publicystyce powinien wyglądać inaczej, nie lubię uniformizacji.

9kier: Myślę, Kamil, że jeśli będziesz co numer płacił za każdy najmniejszy rysunek oraz morze amfetaminy, które tych rysowników utrzyma przez cztery tygodnie bez snu, to się dogadamy!

Strona www – słyszałem 2 lata temu (nie powiem od kogo, ale pozdrawiam przy okazji Wasz dział sprzedaży reklam, to super ludzie!), że pracujecie nad nową stroną www, i już wtedy mówiono o niej w kategoriach „legendarnej, powstającej od lat, dopracowywanej do perfekcji". Pytanie tylko – czy ona rzeczywiście nadal powstaje, czy coś się w 2019 zmieni?

Tak. ☺ Tyle mogę dziś powiedzieć.

Biuro – obserwuję Was na Facebooku i Instagramie i tak sobie myślę, że po ostatniej przeprowadzce macie najgorzej. Tzn. redakcja (tj. biuro, a nie Wy, ludzie) wydaje się ciasna, biurko obok biurka, współdzielicie redakcje z innymi (choć wcześniej też tak było, vide Click! albo Świat Wiedzy). Nie narzekacie? (Wydaje mi się, że Papkin ma za nisko: blat biurka, wysokość monitora, wysokość fotela). Tak, wiem, chyba nie powinno mnie to interesować?

„Nie można narzekać" – jak odparł północny Koreańczyk, gdy zapytano go o to, jak mu się żyje. ☺

9kier: Zamiast ciepłej posadki w biurze polecam pracę z domu, która komponuje się świetnie zwłaszcza z tak kreatywną pracą. Fotel, kubek herbaty, kot. Tak trzeba żyć!

Publicystyka – chciałbym szczególnie podziękować za dwa teksty. O Dzikim Zachodzie (Twojego autorstwa) i o konstrukcji powieści (enkiego). Poza tym, bardzo mnie cieszy, że nie idziecie w tandetę/sztampę typu „zbliża się premiera nowego Fallouta? OK, to przypomnijmy wszyst-

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Kto: Klaudia „Hoa" Małycha
Cosplay: Lili Rochefort z Tekkena
Fotografia: Agnieszka Pielak
www.facebook.com/HoaCosplay/

Strój na pozór nie wydaje się skomplikowany. Jednak do jego uszycia zużyłam ponad 14 metrów koronki, która znajduje się na żakiecie oraz spódniczce. Dodatkowym utrudnieniem był brak maszyny do szycia, przez co całość stroju wykonana została ręcznie z użyciem tylko igły, nitki, moich pokaleczonych rąk oraz tony samozaparcia. Zajęło mi to blisko 4 miesiące, jednak jestem zadowolona z efektów.

Dodatki, takie jak apaszka, broszka, obszywane rękawiczki, czy ozdoby na buty, zajęły mi może 2 lub 3 dni ciężkiej pracy. Malowana ręcznie (za pomocą farby akrylowej) apaszka była uciążliwa, lecz prosta. Brosza wykonana jest z worbli. Rękawiczki z białej skóry podszytej gumkami.

kim każdą część!", albo „zróbmy ranking 5 gier, które coś-tam-coś-tam!".

Nie no, rozmaite rocznice to dobra okazja, by coś o jakiejś grze napisać, choć faktycznie staramy się unikać tu sztampowości i publi„po linii najmniejszego oporu" oraz„wyliczanek". A jako autor dziękuję za podziękowanie. Niby nic, a cieszy, szczególnie w ten tekst włożyłem od groma pracy, serca i czasu, więc cieszę się, że się podoba.

Fanpage – to oczywiście Wasza prywatna sprawa, choć posługując się ksywkami nadal, niejako, reprezentujecie Redakcję CDA. Troszkę, Smugglerze, siejesz defetyzm, a CormaC niekiedy zbyt emocjonalnie opisuje rzeczywistość. Dlatego Waszej dwójki nie obserwuję, bo dość mam w social mediach dramatów – oczywiście bez obrazy. Za to 9kier okazała się jakby mniej surowa (jako juror, dziennikarz, recenzent) niż w CDA, enki jest miłym misiem jak zawsze, Papkin fizjologuje i figluje (czyli też, po staremu), a spikain napierdziela japońszczyzną. W skrócie: fajnie móc być z Wami w kontakcie poza comiesięcznym spacerem do kiosku! (OK, to brzmi, jakbyście pracowali w kioskach. Ale taka akcja [jak Podsiadło sprzedający swoje płyty w swoim kiosku] z Waszym udziałem byłaby na pewno zaskakująca!)

Sieję defetyzm!? Niby czym, starymi memami? ☺

9kier: Może z tą surowością to jest tak, że jak mi się jakaś gra do recenzji nie podoba, to narzekam na nią w piśmie, a jeśli mi się jakaś gra nie podoba prywatnie, to... przestaję w nią grać i nie piszę o niej na fanpage'u, bo szkoda mi na to czasu. Każdego miesiąca ogrywam z widzami na Twitchu średnio 8–15 nowych (w sensie takich, w które nigdy nie grałam) gier niezależnych i o większości nie piszę, nawet jeśli są niezłe, bo po prostu się nie wyrabiam – i tak spędzam dużo za dużo czasu w mediach społecznościowych.

Nie wiem gdzie to wrzucić, ale chciałbym publicznie pochwalić spikaina, o którym za wiele się chyba nie mówi/pisze, ale zdaje się, jako Redaktor Naczelny, fajnie namieszał (czyt. pozmieniał) w CDA. Wydaje mi się, że wszystkie zmiany idą w dobrym kierunku. Brzydzę się coachingiem, ale chyba mogę napisać „oby tak dalej!"?

Kamil Skuza

HMMM...

Są takie listy, na które trudno udzielić sensownej odpowiedzi...

Dziendobry kiedy benda plytki z grami w gazecie cd action bo chodzi mi o takie gry na plytkach zeby byly w gazetce na plycie w cd action SAW gra pc GHOST RECION ADVANCED WARFIGHTER 2 te gry byly w 2012 dali byscie do gazetki z plyta te gry pelne wersje

???

Ale doceniamy to„dziendobry" na początku, zamiast „witam".

MrJedi: Ale dlaczego?!! DLACZEGOOO?!! DLAAA-CZEEE-GOOO?!!! – wykrzyczał, a w jego wielkich, lśniących oczętach odbijała się mordercza sylwetka Kaloryferowego z wielkim, ostrym jak brzytwa, bananem.

NA LISTY ODPOWIADAŁ KWARTET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER & PAPKIN

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 29 lipca 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

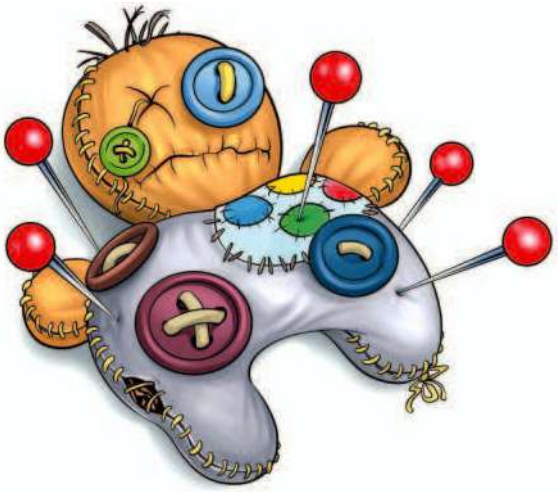
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Przedstawicielka Electronic Arts, obecna na rządowej komisji ds. loot boksów w Wielkiej Brytanii, z kamienną twarzą oświadczyła, że po pierwsze nie używają określenia „loot box" (autor tweeta, w którym Elektronicy z butą oświadczyli, że w Star Wars Jedi nie będzie loot boksów, musiał wpaść w niezłą konsternację), a po drugie ów system to żaden hazard, tylko „mechanizm niespodzianki". Dokładnie jak w zabawkach. I że gracze to przecież lubią! Zastanawiamy się tylko teraz, dlaczego, nie słuchając opinii zachwyconych graczy, EA gruntownie przeorało ów uwielbiany „system niespodzianek" w najnowszym Battlefroncie?

Mitologia świata kolejnej gry studia FromSoftware, Elden Ring, powstała przy współudziale George'a R.R. Martina. Obawiamy się, że w efekcie to będzie bardzo krótka gra, bo wszyscy bez wyjątku zginą w prologu, a na sequel – jeśli w ogóle powstanie – poczekamy z 10 lat.

Małe ćwiczenie – przetłumaczcie z „pijarowego" na polski wypowiedź Phila Spencera. „Rozumiemy, czym jest rozsądna cena konsoli i czego konkretnie oczekują klienci w tym aspekcie (...), jednocześnie jednak stawiamy na innowacje i przekraczamy kolejne granice". Prawidłowa odpowiedź to: „rozumiemy, że chcecie ją kupić tanio, ale sorry, za nowości się słono płaci".

Po prawie pół roku od momentu zgłoszenia reklamacji Bethesda rozpoczęła wysyłkę płóciennych toreb z logo Fallout 76 tym, którzy kupili kolekcjonerki i otrzymali wyrób torbopodobny. Morał? Jak Bethesda coś obieca, to dotrzyma, nie trzeba jej co pół roku przypominać.

Tymczasem do gry trafił tryb Nuclear Winter, czyli tutejsze battle royale. Opowiemy wam taki dowcip z czasów PRL. Dwóch milicjantów patrolujących latem jezioro na motorówce zobaczyło leżącego na dnie człowieka. Podpłynęli. Zanurkowali, wyciągnęli topielca na brzeg, intensywnie reanimują. Po pół godziny jeden z nich nagle przerywa i mówi do kumpla „dobra, nie wysilaj się... on ma łyżwy na nogach".

W Watch Dogs Legion nie będzie w ogóle psów, z przyczyn – ogólnie biorąc – humanitarnych. Bo jak np. zabijesz kogoś, kto akurat wyprowadza psa na spacer, to co dalej będzie z bezdomnym zwierzakiem? Twórcy po prostu nie chcą, by wcielający się w zabójcę gracz czuł psychiczny dyskomfort... Mamy dziwne wrażenie, że coś tutaj chyba postawiono na głowie.

Okazuje się, że coraz mniej graczy kończy rozpoczęte gry. Wedle (nieoficjalnych) danych tylko 1/3 grających dociera do finału rozgrywki. Ciekawe, co jest tego przyczyną, my obstawiamy lenist~

W Dying Light 2, jeśli postać głównego bohatera zbyt długo przebywa w miejscach, gdzie nie dochodzi odpowiednia ilość światła, zmienia się w zombie. Zawsze cieszy nas, gdy developerzy przesuwają granice realizmu w grach – tutaj, domyślamy się, inspirowanego własnymi doświadczeniami z czasów crunchu.

Cyberpunk 2077: Grę da się ukończyć, nie zabijając nikogo. Fajnie. Czekamy na informację, czy będzie można zobaczyć napisy końcowe po zabiciu – dla odmiany – wszystkich.

EA ogłosiło, że w Fifie 20 szykują się spore zmiany w silniku meczowym. W tłumaczeniu na język potoczny: „poprawimy błędy z 19 i zrobimy nowe, które spatchujemy za rok". W sumie aż dziw, że na GDC czy innej konferencji nie było jeszcze ich prelekcji pod tytułem: „Jak sprzedać co roku duży patch w cenie nowej gry?".

Xbox wypuści na rynek swoją linię dezodorantów i płynów pod prysznic. Czekamy na wodę kolońską „30 fps" o woni rozgrzanego plastiku z subtelną nutą kurzu.

W najnowszym Call of Duty: Modern Warfare zabraknie zombie. A to dlatego, że zdaniem twórców nie pasują one do „realistycznej" wizji przedstawionego tam świata. Trudno, jak realizm, to realizm! Jakoś to przebolejemy, skryci za ścianą, czekając aż w pięć sekund zregenerujemy się po zaliczeniu trzech kulek w klatę.

W Battlefield V pojawiły się dwie postacie elitarne, z czego specjalista od materiałów wybuchowych po stronie Osi nazywa się Wilhelm Franke. Problem w tym, że to nazwisko niemieckiego... antyfaszysty. Jest to zapewne przykry zbieg okoliczności, ale zanim zaczniecie się śmiać z EA, to pamiętajcie, że u nas niemal w ostatniej chwili władze pewnego dużego miasta zorientowały się, że nazwanie ulicy imieniem „obrońców Monte Cassino" to chyba nie najlepszy pomysł.

Studio Saber Interactive (World War Z i odświeżone wersje Halo) chciało zrobić rimejka Half-Life'a 2, ale Valve nie wyraziło zgody, bo „jeśli już będziemy tego potrzebowali, to sami to zrobimy". Jest jak pies ogrodnika pilnujący skrzynek z zebranymi jabłkami – sam nie zje, innemu nie pozwoli...

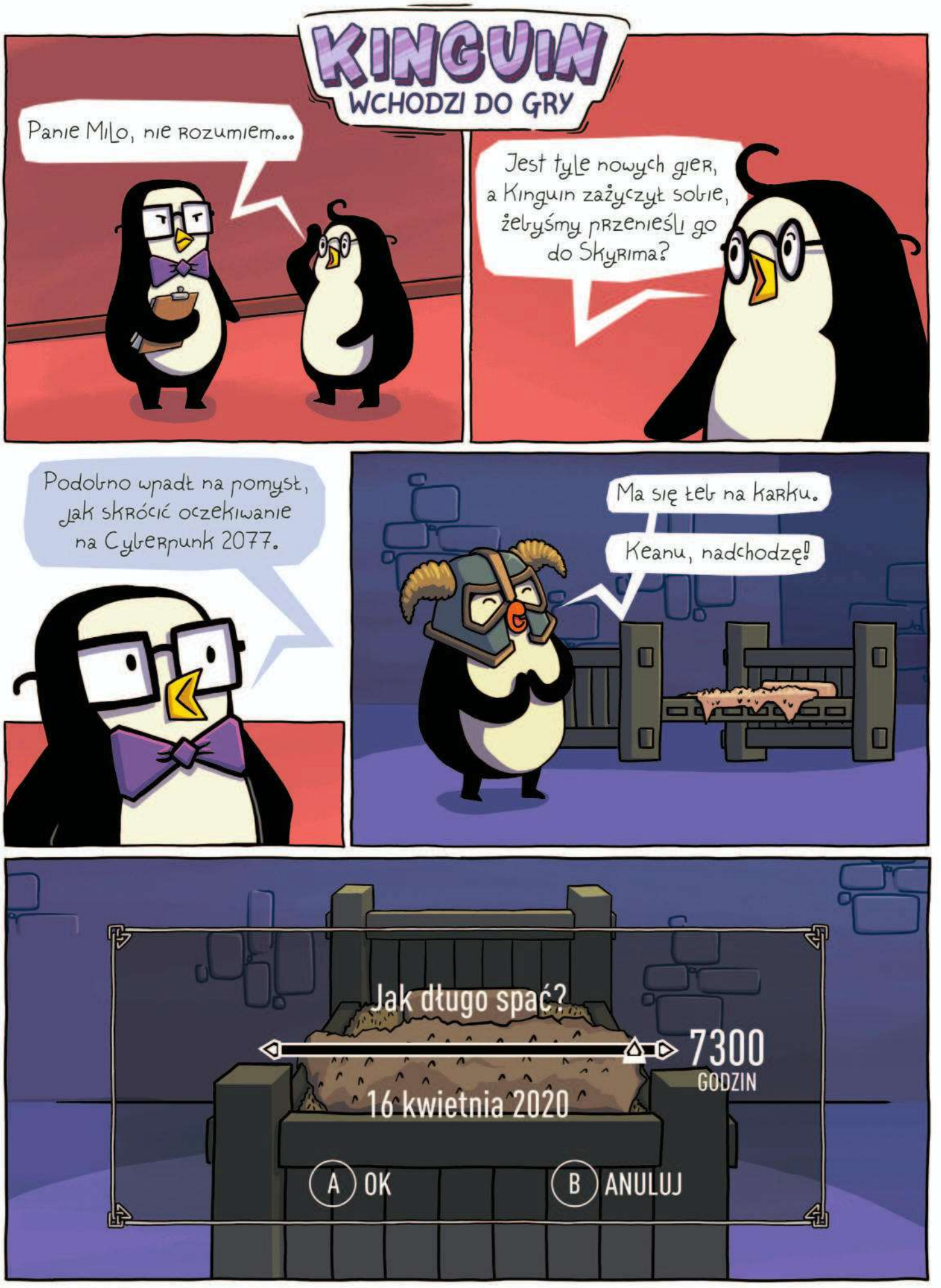
Szef Blizzard Entertainment oznajmił, że studio pracuje obecnie nad największą liczbą gier w swojej historii – na PC, konsole i urządzenia mobilne. Pamiętamy czasy, gdy Blizzard robił latami jedną grę, ale za to porządnie. I komu to przeszkadzało?

Pro forma odnotujmy tu oficjalny biznesowy zgon przenośnej konsoli Ouya, zapowiadanej w 2013 jako coś, co wstrząśnie branżą. W sześć lat później informacja o jej końcu budzi co najwyżej wzruszenie ramionami...

Międzynarodowa Organizacja Zdrowia przyjęła nową wersję Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób. Wśród schorzeń znalazło się nadmierne granie. Jako że wszystkie opisane w klasyfikacji objawy (w tym „kontynuacja lub eskalacja grania mimo spostrzeżenia negatywnych skutków na życie, w tym na karierę, stosunki rodzinne, edukację czy interakcje społeczne") pasują do piszących niniejsze słowa, od następnego numeru Szpile przejmuje inna ekipa. My idziemy na rentę! Podobno mają ją wypłacać w kapslach od Nuka-Coli! Hurra!!!

Nvidia chce zastrzec w UE liczby 3080, 4080 i 5080. Tzn. chodzi o to, żeby AMD nie mogło tych kombinacji cyfr używać w nazwach swoich kart. Cóż, wolelibyśmy, gdyby zastrzegli sobie słowa „cicha, wydajna i niedroga". ***[Smg & enki]***

Edycja kolekcjonerska Death Stranding zawiera kapsułę z realistycznie odwzorowanym noworodkiem, w skali 1:1. Ciekawe, czy można na niego dostać 500+?


KINGUIN
WCHODZI DO GRY
Panie Milo, nie rozumiem...
Jest tyle nowych gier, a Kinguin zażyczył sobie, żebyśmy przenieśli go do Skyrima?
Podobno wpadł na pomysł, jak skrócić oczekiwanie na Cyberpunk 2077.
Ma się łeb na karku.
Keanu, nadchodzę!
Jak długo spać?
7300
GODZIN
16 kwietnia 2020
A OK
B ANULUJ

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

AER MEMORIES OF OLD

PRZYGODA • EKSPLORACJA • LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA

7

PRODUCENT: FORGOTTEN KEY MULTI: BRAK
PC: WIN 7/8/10, 3 GHZ DUAL CORE, 4 GB RAM, GTX 560/AMD HD 6870, DIRECTX 11

AER: Memories of Old to uznana gra niezależna utrzymana w estetyce low poly. Uproszczona oprawa graficzna pozwala graczowi skupić się na tym, co najważniejsze, czyli na eksploracji i przygodzie – z powodzeniem, o czym zresztą świadczą steamowe recenzje (ponad 750, „Bardzo pozytywne"). Malowniczy świat zaprojektowany przez szwedzkie Forgotten Key kryje mnóstwo zagadek i sekretów – a w odkrywaniu ich pomaga nam klimatyczna muzyka i... możliwość przemiany w ptaka w dowolnym momencie. To bardzo relaksująca gra, bo brak tu jakiegokolwiek systemu walki. Nie znaczy to jednak, że AER jest nudne – wręcz przeciwnie. Elementom logicznym zdarza się łamać graczowi głowę, a platformowym – stanowić wyzwanie dla tych, którzy chcą sprawdzić swoją zręczność. Całe „doświadczenie" wykrojono na kilka godzin, które na długo pozostaną w waszej pamięci. Można używać kontrolera, ale dla wygody zalecamy klawiaturę i mysz.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry AER: Memories of Old w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 26 sierpnia 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Mimo uproszczonej grafiki widoki potrafią zapierać dech w piersi.

Owszem – po polsku!

Po przemianie w ptaka.

REDAKCJA
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Adam Chabiński
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k. Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

HOLY POTATOES! WHAT THE HELL?!

地獄のジャガイモ?!

PEŁNA WERSJA GRY **EN**

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

HUMOR • STRATEGIA • SYMULACJA

PRODUCENT: DAYLIGHT STUDIOS **MULTI:** BRAK **PC:** WIN 7/8/10, 2,5 GHZ DUAL CORE, 4 GB RAM, GEFORCE 9000/RADEON HD4000, DIRECTX 9

Nie tylko dla miłośników Gordona Ramsaya – za to przede wszystkim dla tych, którym nie przeszkadza, że główną rolę w grze strategicznej (łamane przez symulacyjnej) odgrywają ziemniaki. Bardzo urokliwe ziemniaki, należy dodać, jak i zresztą w pozostałych odsłonach tej popularnej serii. W tej części zrzeszne kartofle (w tym protagonista) trafiają do piekła – naszym zadaniem jest rozdzielać je na odpowiednie stanowiska w kuchni i dbanie o to, żeby na czas przyrządzały pyszne potrawy dla przeróżnych bóstw (między innymi Lokiego, który, rzecz jasna zupełnym przypadkiem, przypomina niedorzeczną wersję bohatera Marvela). Kluczem jest zachowanie równowagi pomiędzy czterema cechami każdej pyrki: złośliwością, pychą (ale nie taką, że mniam, tylko taką, że phi), chciwością i apatią. Szykujcie się na ogromną dawkę specyficznego humoru opartego o (nierzadko czerstwe) gry słowne (Sweeney Tots? Tarth Tater? Wody! Woooodyyy!) i intensywne zarządzanie czasem i zasobami.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Holy Potatoes! What the Hell?! w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 26 sierpnia 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

KSIĄŻKI Z SERII ASSASSIN'S CREED I INNE

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl po użyciu zdrapki ze strony 130 będziecie mogli taniej zakupić książki z serii „Assassin's Creed" i inne dotyczące gier z wydawnictwa Insignis. Rabaty naliczane są od cen okładkowych.

• **35% rabatu** na książki z serii „Assassin's Creed" wydawnictwa Insignis (razem około 15 tytułów).

• **35% rabatu** na książki „Fortnite. Jak przetrwać Battle Royale", „The Division. Skoro świt", „Far Cry. Odkupienie".

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie ze zdrapką podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.empik.com i znajdź objęte promocją produkty.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w pole na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Informacje dodatkowe

1. Unikalny kod działa na wszystkie książki, które obejmuje promocja.
2. Kod można wykorzystać tylko jeden raz.
3. Kod zadziała na wszystkie książki objęte promocją, jakie znajdą się w koszyku – np. jeśli w koszyku jest 5 książek z serii „Assassin's Creed", to rabaty naliczą się na wszystkie książki.
4. Jeśli kod zostanie wykorzystany i będziecie chcieli później dokupić kolejne książki z promocji, to kod już nie zadziała. Dlatego cały zakup musi zostać zrealizowany w formie jednej transakcji.

Uwaga. Rabat naliczany jest od ceny okładkowej książki i nie łączy się z innymi promocjami.

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym www.empik.com.

Promocja ważna jest do 30 lipca 2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 26 sierpnia 2019.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

AER Memories of Old Â© 2017 Daedalic Entertainment GmbH and Forgotten Key AB. Daedalic-logo is a trademark of Daedalic Entertainment GmbH, Germany. AER Memories of Old is a trademark of Forgotten Key AB, Sweden. Developed by Forgotten Key. All rights reserved.
Holy Potatoes! What the Hell?! Â© 2017 Daylight Studios & Daedalic Entertainment GmbH. Daylight Studios, Holy Potatoes! What the Hell?! and their respective logos are trademarks of Daylight Studios Pte Ltd. Daedalic and the Daedalic logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved.

© 2019 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

deco™

tp-link®

Szybko. Stabilnie. Wszędzie.

Domowe systemy WiFi Mesh

- Antywirus*
- Kontrola rodzicielska
- Płynny roaming
- Intuicyjna konfiguracja przez aplikację

3 lata gwarancji

*Funkcja nie występuje w modelu Deco M4

www.tp-link.com.pl